NEU MIT DVD

VIEL MEHR DEMOS • SCHÄRFERE VIDEOS
FÜR DVD-PLAYER UND DVD-ROM!

03/2001 nur DM 9,99 bfr 235,- dkr 44,- FF 38,- Dr 1.900,- Lit 11.300 sfr 9,90 hfl 12,80 öS 80,- Lfr 235,- ptas 970,-

Wissen, was gespielt wird

PC Games DVD

23 DEMOS

MECHWARRIOR 4, GUNMAN, ONI, COLIN 2.0, SERIOUS SAM TEST

MIT TOOLS

Tuning

Optimale Leistung: So nutzen Sie die Reserven Ihres Rechners voll aus!

Counter-Strike

So werden Sie Profi: 14 Seiten Tricks, Tuning & Levelkarten!

MIT VIDEO

Die Xbox kommt!

Halo & Co.: Was die Microsoft-Konsole für PC-Spieler bedeutet!

MIT VIDEO

Desperados

Exklusiv bei uns: Commandos-2-Rivale durchgespielt!

TOP-DEMOS:
Gunman • Oni

DEMOS:
Colin McRae Rally 2.0 • Fate of the Dragon • Kingdom Under Fire • Serious Sam Test 2 • he Ward • Bridge Builder • eheimnis der Druiden • ub • Championship Surfer Jetboat Superchamps 2 • uper Huey 3 • Axis • Bushido • Combat Mission • MechWarrior 4 Vengeance • Micro-Flight • Moonshine Runners • SWAT 3 Elite-Edition • The Watchmaker Virtual Bombard • Battle Isle: Der Andosia-Konflikt (Mehrspieler)

TOP-VIDEOS:
Desperados • Xbox

PLUS SPECIALS:
WinDVD • Unreal Tournament Bonus-Pack • 3dfx-Special: Alle

REPORTAGE DES MONATS:

Speichern

Länger und schwieriger: Die Tricks der Designer, um Spiele zu strecken: Warum man nicht immer speichern darf!

4 395071 309999 03

Reportagen: Der Savegame-Skandal • Das Aus für 3dfx • Die Zukunft der Adventures

Ruhe vor dem Sturm



Florian Stangl
Chefredakteur



Petra Maueröder
Chefredakteurin

Nur bei PC Games lesen Sie schon jetzt, wie sich Desperados wirklich spielt!

DIENSTAG, 02. JANUAR 2001

Die gute Nachricht: Bis auf *Commandos 2* erscheinen viele wichtige Spiele (*Black & White, Siedler 4, F1 Racing Championship*) pünktlich vor Ostern. Die nicht so gute Nachricht: Weil sich die Entwickler bis zur allerletzten Sekunde Zeit lassen, ist diese Ausgabe von massiven Verschiebungen betroffen. Mit *Oni* (Action), *Hostile Waters* (Action) und *Theme Park Manager* (Aufbaustrategie) testen wir Spiele, die für Fans des jeweiligen Genres mehr als einen Blick wert sind. Handfeste Kaufberatung erfolgt auf den Seiten 90, 104 und 84.

MITTWOCH, 03. JANUAR 2001

Einige aufmerksame Leser melden sich in der Redaktion und machen uns darauf aufmerksam, dass PC Games seit Jahresanfang das dienstälteste PC-Spiele-Magazin auf dem Markt ist. Über 100 Ausgaben sind in den letzten achteinhalb Jahren entstanden.

SAMSTAG, 06. JANUAR 2001

Der Chef persönlich lüftet das schwarze Tuch: Live im Internet wird die Premiere von Microsofts Spielekonsole aus Las Vegas übertragen. Wenige Tage später in München: kein Bill Gates, dafür eine Xbox zum Anfassen und hochrangige Vertreter großer Spielehersteller, die launige Pro-Xbox-Sprüchlein aufsagen. Ob Microsoft demnächst tatsächlich Umschulungsmaßnahmen für *Age of Empires*-Entwickler anbietet und wann die Action-Schönheit *Halo* für den PC zu erwarten ist, steht im großen Exklusiv-Interview mit Xbox-Sprecher Boris Schneider-Johne (ab Seite 42).

MITTWOCH, 10. JANUAR 2001

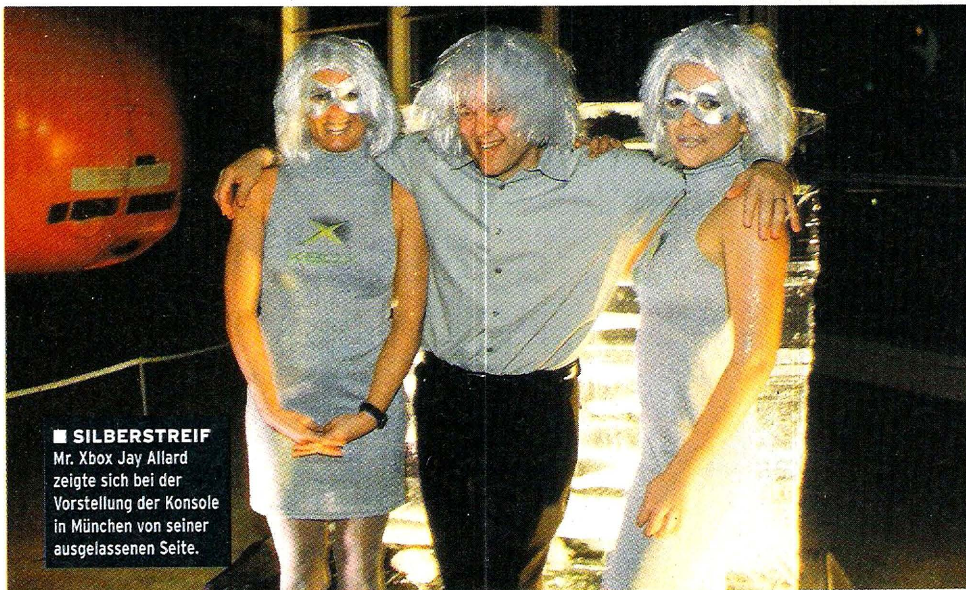
Außerhalb der Entwicklerbüros gibt es derzeit nur einen Ort, wo eine fast fertige Version des Echtzeittaktik-Knüllers *Desperados* existiert: die PC-Games-Redaktion. Vor allem unsere *Commandos*-Experten sind gespannt auf das bildschöne Western-Spiel. Während draußen Temperaturen von bis zu minus 10 Grad herrschen, geht es drinnen heiß her: Wir erleben dramatische Duelle, retten Doc McCoy mehr als einmal vor dem Strick und schleichen durch Goldgräber-Camps. Exklusive Screenshots und Infos satt gibt es ab Seite 46, wer *Desperados* live in Aktion erleben möchte, startet das Video auf der Heft-CD/DVD.

FREITAG, 12. JANUAR 2001

Der *Giants*-Test in Ausgabe 02/01 schlägt hohe Wellen: Die Abwertung aufgrund der unglücklich gelösten Spielstand-Speichermöglichkeit löst hitzige Diskussionen zwischen Befürwortern und Gegnern aus. Was die einen als dreiste Maßnahme zur künstlichen Verlängerung der Spieldauer ansehen, empfinden andere als Herausforderung. *Giants*-Anbieter Virgin Interactive will auf Fanproteste mit einem Patch reagieren. Weil es ähnliche Streitfälle auch schon bei *Project: I.G.I., Diablo 2* und *Vampire* gab, hat sich Rüdiger Steidle näher mit dem Thema beschäftigt – auf Seite 36 startet seine Savegame-Reportage.

Einen närrischen Februar und viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team



■ SILBERSTREIF
Mr. Xbox Jay Allard zeigte sich bei der Vorstellung der Konsole in München von seiner ausgelassenen Seite.



Seite 46

■ FÜR EINE HAND VOLL DOLLARS

So erfüllen Sie mit Cooper und seinen Freunden knifflige Missionen. Wir durften die Vorabversion exklusiv spielen.

PC Games

Service

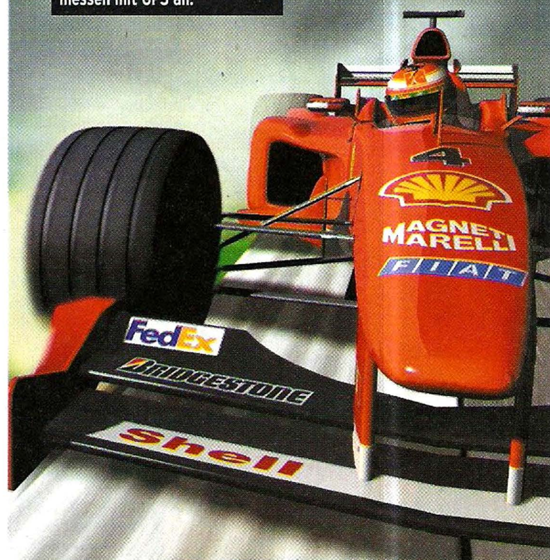
Magazin

■ SPEICHERN VERBOTEN

Die große PC-Games-Reportage: Warum die Spieldesigner Sie nicht jederzeit abspeichern lassen.

Seite 36

Aktuell



FERRARI-FIEBER

F1 Racing Championship ist fast fertig. In der Vorschau tritt die Simulation zum ersten Kräftemessen mit GP3 an.

Seite 72



FANTASTISCH

Nach drei Jahren Entwicklungszeit konnten wir jetzt eine spielbare Version der Rollenspiel-Hoffnung in Augenschein nehmen.

Seite 58

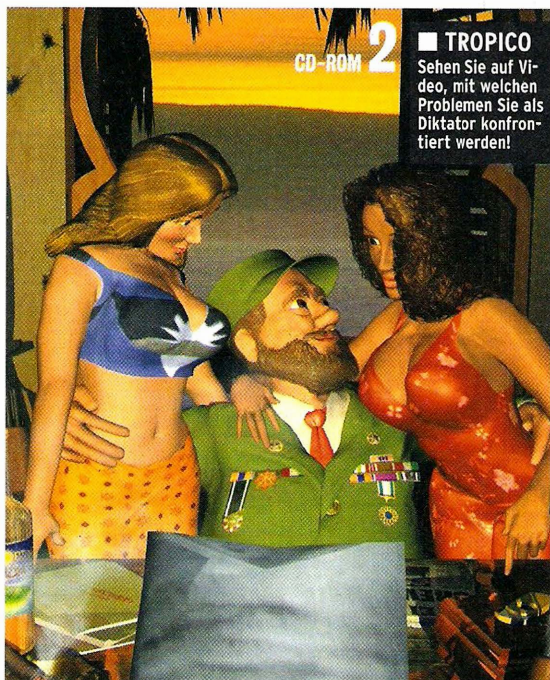
Seite 90

KNALLBUNT

Das streitbare Manga-Girlie Konoko ist die Hauptdarstellerin von Oni. Den Test zum Spiel der Halo-Entwickler lesen Sie ab Seite 90.



■ COLIN MCRAE RALLY 2.0
Volle Kanne: Überzeugen Sie sich selbst davon, dass Autofahren auch jenseits der asphaltierten Pisten einen Heidenspaß macht.



■ TROPICO
Sehen Sie auf Video, mit welchen Problemen Sie als Diktator konfrontiert werden!



■ GUNMAN
Testen Sie die Weltraum-Odyssee des Gunman in der Demoversion an und zeigen Sie den Gegnern, wo der Hammer hängt.



Anleitungen auf Seite 144

Demos CD 1 & DVD
Bridge Builder
Colin McRae Rally 2.0
Fate of the Dragon
Gunman
Kingdom Under Fire
Oni
Serious Sam Test 2
The Ward

Demos CD 2 & DVD
Championship Surfer
Jetboat Superchamps 2
Geheimnis der Druiden
Raub
Super Huey 3

Bonus-Material auf DVD
Demos:
Axis
Battle Isle: Der Andosia-Konflikt (Mehrspieler)
Bushido
Combat Mission
MechWarrior 4 Vengeance
Micro-Flight
Moonshine Runners
SWAT 3 Elite-Edition
The Watchmaker
Virtual Bombard

Hardware: GeForce Overclocking

Aktuelles: Dark Cloud (PS2), Kengo (PS2)

Trailer: Run Away, Conquest, Wiggles, Desperados

Specials: WinDVD, 3dfx-Special: Alle Tools & Treiber

Videos CD 2 & DVD
Vorschau:
Desperados, Tropico, Gothic

Aktuelles:
Xbox, IL-2 Sturmovik, Severance - Blade of Darkness, Offroad

Angespielt:
America, Dave Mirra Freestyle BMX, Snow Storm, Theme Park Manager, Warm Up, Oni, Stupid Invaders

Tipps & Tricks
Giants, Patrizier 2

Extra:
Weihnachts-Rossi

Tools CD 1 & DVD
Acrobat Reader
WinZip 7.0 Shareware
Gamespy
Datango
Feedback
Age of Empires 2 Add-on
No One Lives Forever Map-Pack
Alarmstufe Rot 2 Map-Pack
Rune Maps
Age of Empires 2: Bonuslevel
Unreal Tournament Bonus-Pack

Updates CD 1 & DVD
Alice Matrox-Patch
America v1.01 (d)
Battle Isle 4 v165 von v144 (d)
Battle Isle 4 v165 von v154 (d)
Cossacks Installer-Fix (d)
Eldorado
Giants v1.1 (e)
Hitman Service-Pack 1 (e)
Homeworld: Cataclysm v1.01 (d)
JA 2: Unfinished Business v101 (d)
Kingdom Under Fire v1.02 Demo
NHL 2001 Update Jan. 2001 (d)
NHL 2001 Update Dezember
No One Lives Forever v1.001 (e)
Rogue Spear - Urban Op v2.52 (d)
Sheep CD-Fix (d)
Shogun v1.12 (d)
ST: Voyager - Elite Force v1.0 (d)
Sudden Strike v1.1 (d)
Technomage v1.02 (d)
Tread Marks v1.5.8 (e)
UT Deathmatch Levels (e)
Unreal Tournament EAX Patch (e)
UT v436 SB Live Bundle (e)
X-Tension v2.0 von v1.3 (d)

Hardware CD 1 & DVD
Asus Tweak Utility 3.15
Asus V6x00 V7x00 v6.31
Ati Radeon 7068 Beta
Detonator 6.31 Win9X_ME offiziell
Detonator Coolbits
DirectX 8.0 (d) für Win9x Me
DVD-Genie 3.81
GeForce Tweak Utility 2.5
Hercules Tweak Tool 1.0 Win9x_2k
Logitech Mouseware 9.24
Matrox Treiber 6.21.003_Win9x
Matrox Tweak Utility 4.0
PowerStrip 2.78
PS2 Rate für Windows 9x
Radeon Tweak Tool 0.3.1
S3 Savage Tweaker 3.11
TV Tool 4.8 (Shareware)

Das PC-Games-Team intern

Jetzt lernen Sie uns richtig kennen: Monat für Monat stellt sich ein PC-Games-Redakteur vor.



Diese drei Spiele würde ich auf eine einsame Insel mitnehmen:
Diablo 2, *Rogue Spear* und „Indiziertes Spiel" – *Team Arena*. Da wäre ich auch vor der BPjS sicher.

Am meisten freue ich mich auf folgendes Spiel:
Black & White, weil ich es nach 39 Steve-Jackson-Tagebucheinträgen endlich spielen will!

Der schönste Tag meines Lebens war, als ...
... ich meinen ersten PC bekommen habe: Schneider PC – 80286er mit einem MByte RAM und einer 12-MByte-Festplatte!

Wenn ich nicht Hardware-Redakteur geworden wäre, wäre ich heute ...
... wohl Student auf meiner Lieblingsinsel: England.

Wenn ich nicht gerade am Computer spiele, dann ...
... arbeite ich, telefoniere, bin schwimmen, einkaufen oder mach' Heimurlaub im Münsterland.

Mein Motto lautet:
Wo kämen wir hin, wenn alle nur fragten „Wo kämen wir hin?", anstatt gingen, um zu sehen, wohin wir kämen, wenn wir gingen?

Das beste Computerspiel aller Zeiten heißt ...
... *Tetris*, weil's keine Story hat, dafür aber eine unglaubliche Langzeitmotivation.

Das erste Computerspiel meines Lebens hieß ...
... *LadyBug* auf dem guten, alten CBS Colecovision (lief noch über den Fernseher).

Das Leben ist wie folgendes Computerspiel:
Wenn ich das wüsste, würde ich Kollege Weidhase um die Komplettlösung bitten.

Das Leben sollte so sein wie folgendes Computerspiel:
Theme Park World: bunt, lustig, manchmal etwas chaotisch und doch unterhaltsam.

Bernd Holtmann freut sich auf Black & White und sucht die Lösung für sein Leben.

Sport



Florian Stangl
Chefredakteur
glaubt fest an den Test von *Black & White* in der nächsten Ausgabe.

Strategie



Petra Maueröder
Chefredakteurin
ist happy, dass Mittermeier freiwillig seinen Vertrag verlängert hat.

Abenteuer



Daniel Kreiss
Redakteur
büffelt für seine Abschluss-Prüfungen als Verlagskaufmann.

Strategie



Rüdiger Steidle
Redakteur
drohte Gefrierbrand bei der Rückkehr von L.A. nach Nürnberg.

Tipps & Tricks



Florian Weidhase
Ltr. Redakteur T&T
kann den 4.3. kaum erwarten. Warum? Formel 1 2001!

CD-ROM



Jürgen Melzer
Ltr. Redakteur CD-ROM
fragt sich, wann die Küche seiner neuen Wohnung endlich fertig ist.

Simulation



Sascha Gliss
Redakteur
fiebert gierig dem Release von *IL-2 Sturmovik* entgegen.

Sport



Georg Valtin
Volontär
kehrte gut erholt von seinem Trip auf die *Tropico*-Insel zurück.

Action



Thomas Weiß
Redakteur Hardware
hat sich endlich einen Dreamcast geleistet und ist begeistert.

Hardware



Sascha Pilling
Redaktionsassistent
freut sich total auf zwei Wochen Motorradfahren in Spanien.

Service



Rainer Rosshirt
Redakteur
lauert schon sehnsüchtig auf den Beginn der Motorradsaison.



HER
17
STEWART
0.736
PIXELPRACHT
HIL
7
BUZZIN
zepter
7
PlayStation
BUZZIN
PlayStation
HORNETS
BRIDGESTONE
BR
SONAX



F1 Racing Championship

■ ENTWICKLER **Ubi Soft** ■ ANBIETER **Ubi Soft**

Am 4. März startet die neue Formel-1-Saison. Kurz danach soll auch Ubi Softs *F1 Racing Championship* an den Start gehen. Der potenzielle Erzrivale von *Grand Prix 3* konnte unsere kritischen Rennspielexperten schon in der frühen Vorabversion überzeugen – und das nicht nur angesichts der prallen Optik. Auf dieser prächtigen Doppelseite können Sie schon einmal selbst detailliert in Augenschein nehmen, was nächsten Monat in den Regalen stehen soll. Die neuesten spielerischen Einzelheiten erfahren Sie in unserer ausführlichen Vorschau ab Seite 72.

IM KLARTEXT



Ohne den kommerziellen Erfolg einer neuen Flugsimulation wird dieses Genre über kurz oder lang endgültig aussterben.

Für tot erklärt

Florian Stangl
Chefredakteur

Für mich waren sie vor vielen Jahren der Grund, einen PC zu kaufen: Simulationen. *Wing Commander* und *F-15 Strike Eagle* waren Anreiz genug, mehrere tausend Mark auszugeben, nur um in den Genuss von VGA-Grafik und 8-Bit-Soundblaster-Geräuschen zu kommen. Im Jahre 2001 sieht es leider anders aus, denn die teuer gekauften Ruderpedale verstauben in der Ecke, der Flightstick ruht abgegriffen im Karton und eine Änderung ist nicht in Sicht. *IL-2 Sturmovik*, *Aquanox* und irgendwann *Freelancer* - die Zahl der in diesem Jahr erscheinenden Simulationen hält sich arg in Grenzen. Mittlerweile bin ich darüber gar nicht mal mehr so enttäuscht, denn es gibt ja genügend Spiele, mit denen man sich darüber hinwegtrösten kann. Was fehlt, ist ein Titel wie *Strike Commander*, der eine leichtgewichtige Flugsimulationen mit einer spannenden Hollywood-Story verband. Jaja, steinigt mich ruhig, ihr fanatischen Hardcore-Simulanten! Ich verstehe eure Vorliebe für all die *Falcons* und *Flankers* dieser Welt, für die man ultradicke Handbücher wälzen muss. Nur: Wie lange wird es diese noch geben? Wenn die Entwickler nicht genügend davon verkaufen, bald nicht mehr. Erst durch einen kommerziellen Erfolg kann das Genre neu belebt werden, wie es *Baldur's Gate* für die Rollenspiele geschafft hat. Und dann wird es auch wieder Hardcore-Simulationen geben.

Wir brauchen ein Baldur's Gate der Flugsimulationen.



GEFAHR IM VERZUG Die Spezialaufträge verschlagen Sie mehr als oft direkt in die Höhle des Löwen.

Medal of Honor: Allied Assault

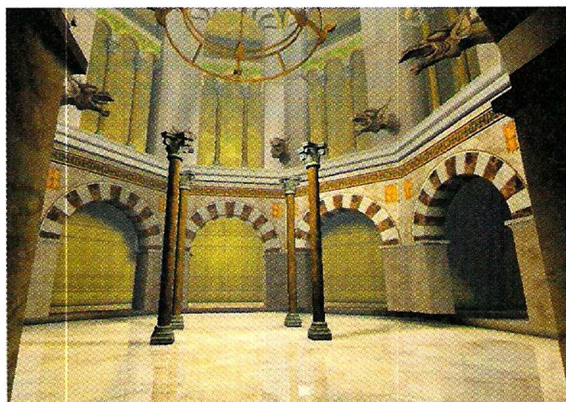
PC-Version des erfolgreichen Konsolen-Shooters basiert auf der Quake-3-Engine.

Medal of Honor: Allied Assault ist wie sein Konsolen-Vorgänger zur Zeit des Zweiten Weltkrieges angesiedelt. Als Leutnant der Alliierten müssen Sie im Kampf gegen die Nazisoldaten Spezialaufträge wie Sabotage oder die Befreiung von Gefangenen ausführen. Die Missionen und Schauplätze basieren weitgehend auf historischen Fakten und enthalten jeweils mehrere Haupt- und Nebenziele. Um diese zu erreichen, müssen Sie mit List und Tücke vorgehen, anstatt wild herumzuballern, da Sie in offener Konfrontation gegen die feindliche Übermacht chancenlos sind. Damit PC-Spieler bei der Umsetzung des populären Konsolentitels grafisch nichts zu nörgeln haben, kommt die *Quake 3*-Engine zum Einsatz. Einen entsprechend guten Eindruck hinterlassen die ersten Bilder, die vor allem durch detaillierte Texturen begeistern.

■ GENRE **3D-Shooter** ■ ENTWICKLER **2015**
■ ANBIETER **Noch nicht bekannt** ■ TERMIN **2. Quartal 2001**

Unreal Warfare

Nachfolger von Unreal Tournament in Arbeit?



RUNDE SACHE Die ersten Technologie-Demos der neuen Unreal-Engine lassen die Konkurrenz in allen Belangen erblassen.

Wie Mark Rein von Epic in einem Interview bekannt gab, ist neben *Unreal 2* und einem noch nicht angekündigten Xbox-Programm ein weiteres Spiel in der Mache, das als Arbeitstitel die gleichnamige Engine-Bezeichnung *Unreal Warfare* trägt. Unbestätigten Gerüchten zufolge handelt es sich dabei um den Nachfolger von *Unreal Tournament*. Während es dazu noch keine näheren Informationen gibt, sind die Fakten und Verbesserungen zur Engine allerdings so beeindruckend, dass potenzielle Lizenznehmer schon wieder Schlange stehen. Mithilfe so genannter Hardware-Brushes werden etwa bei gleicher Performance 150 bis 200 Mal so viele Polygone wie in *Unreal Tournament* verarbeitet.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Epic**
■ ANBIETER **Infogrames** ■ TERMIN **Noch n. bekannt**

Breed

Als letzte Bastion der Menschheit bekämpfen Sie fiese Aliens.

In einer fernen Zukunft trifft die Menschheit bei der Kolonialisierung des Weltalls auf eine angriffslustige, biotechnische Alienrasse. Nachdem diese Aggressoren fast die gesamten Außenposten zerstört haben und auf der Erde eingefallen sind, greifen Sie als Kommandant des letzten verbliebenen Sternenkreuzers ins Geschehen ein. Um die Außerirdischen zu vertreiben, kämpft der Spieler sowohl im Orbit als auch auf der Oberfläche mithilfe entsprechender Fahrzeuge wie Panzern oder kleinen Kampfgleitern gegen die Feinde. Zudem sind Missionen geplant, in denen Sie die Kontrolle über Infanterietruppen übernehmen und Ihre Kontrahenten im Guerillakrieg schwächen. Technisch basiert *Breed* auf der eigens entwickelten Mercury-Engine, deren Stärke besonders in der Simulation komplexer Fahrzeuge liegt.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Brat Designs**
■ ANBIETER **N. n. bek.** ■ TERMIN **4. Quartal 2001**



TODESMUTIG Vom Sternenkreuzer aus stoßen Sie in gefährlichen Missionen mit Kampfgleitern, Panzern oder zu Fuß in Feindesland vor.

Army Game Project

Virtuelles Einsatztraining

Nachdem 3D-Actionspiele dank der technischen Entwicklung in den letzten Jahren mit Titeln wie *Delta Force*, *Soldier of Fortune* oder dem populären *Half-Life: Counter-Strike* immer näher an die Wirklichkeit gerückt sind, entwickelt die US-Army nun einen eigenen, besonders realistischen Ego-Shooter zum virtuellen Drill. Über eine spätere Veröffentlichung in abgewandelter Form denke man laut Aussage der Entwickler nach.

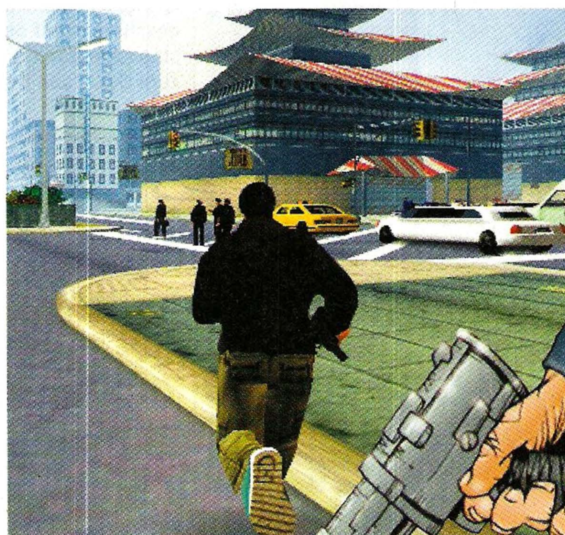
■ GENRE **3D-Shooter** ■ ENTWICKLER **NPSNET**
■ ANBIETER **Research Group** ■ TERMIN **N. n. b.**

Grand Theft Auto 3

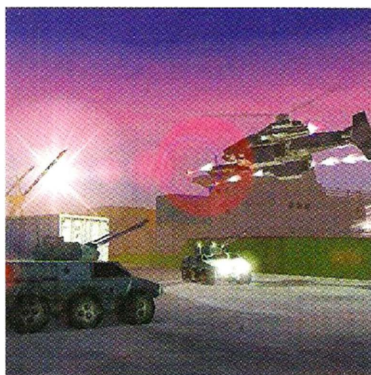
Das Gangsterleben geht weiter.

Im neuen 3D-Gewand präsentiert sich der dritte Teil der erfolgreichen Mischung aus Action- und Rennspiel. Wie in den Vorgängern bewegen Sie sich per pedes, mit Fahrzeugen oder öffentlichen Verkehrsmitteln durch eine simulierte Großstadt und erfüllen jede Menge nichtlinearer Missionen. Erstmals gibt es auch Tag- und Nachtwechsel, die sich auf das kriminelle Geschehen auswirken. Neben neuen Autos, Waffen und Gimmicks bietet *GTA 3* auch innovative Spielmodi. So müssen Sie sich beispielsweise in Scharfschützenmissionen und Verfolgungsjagden zu Fuß als echter Gangster etablieren.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **DMA Design**
■ ANBIETER **Take 2** ■ TERMIN **1. Quartal 2002**



VOLL 3D Bei Fußmärschen sehen Sie sich aus der Verfolgerperspektive.



NACHTEINSATZ Die 3D-Engine garniert die spannenden Kämpfe mit schönen Effekten.

Iron Dignity

Release-Termin rückt näher

Nach den Filmsequenzen sind nun auch Musik und Sprachaufnahmen im Kasten. Da die Lokalisierung inzwischen ebenfalls begonnen hat und das Leveldesign endgültig ausbalanciert wird, steht einer baldigen Veröffentlichung nichts mehr im Wege.

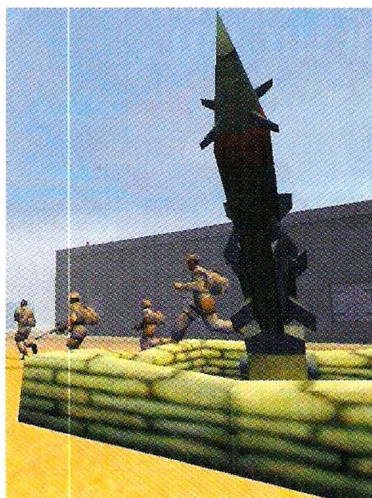
■ GENRE Action ■ ENTWICKLER Artex Software
■ ANBIETER TopWare ■ TERMIN 2. Quartal 2001

Conflict: Desert Storm

Bodenkampf und taktische Truppenbewegungen im Wüstensand

In *Conflict: Desert Storm* übernehmen Sie die Kontrolle über einen Trupp Soldaten und müssen in bester Rainbow-Six-Manier knifflige Missionen während der Zeit des Golfkrieges lösen. Dabei spielt die taktische Vorgehensweise beispielsweise das Ausnutzen des Geländes sowie die richtige Positionierung der Figuren, eine entscheidende Rolle. Außerdem gilt es, möglichst ohne Verluste auszukommen, da die Veteranen sonst durch unerfahrene Frischlinge ersetzt werden. Anders als im Einzelspiel können Sie bei Multiplayer-Partien auch in die Rolle der Araber schlüpfen oder im Team einen einzelnen Soldaten steuern.

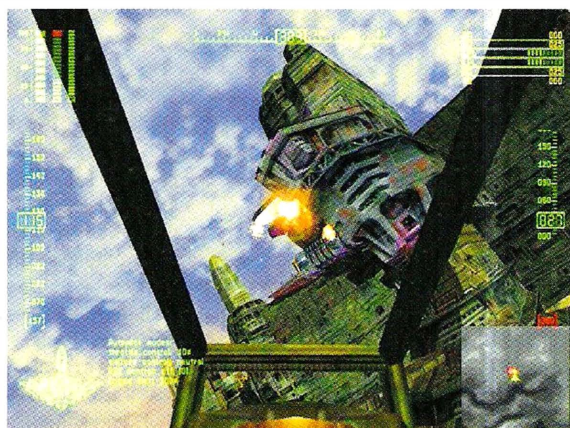
■ GENRE Taktik-Shooter ■ ENTWICKLER Pivotal
■ ANBIETER N. n. bek. ■ TERMIN 1. Quartal 2002



GEFÄHRLICH Zu den Aufträgen gehört auch das Ausschalten von Raketenstellungen



■ NICHT ERWISCHEN LASSEN Im Schutz des Geländes schleicht sich der Trupp vorsichtig zum Feind.



SEEK AND DESTROY Mit 14 verschiedenen Fliegern und 16 Waffentypen bietet Echelon abwechslungsreiche Luftschlachten.

Echelon

Actionspektakel erscheint nächsten Monat

Das bereits für vergangenen Oktober angekündigte *Echelon* nähert sich nun tatsächlich der Fertigstellung. Der Spieler schlägt dabei eine Pilotenlaufbahn ein und bekämpft in futuristischen Fluggeräten rebellische Aufrührer. In den zwei Kampagnen mit jeweils etwa 30 nichtlinearen Missionen werden die Einsätze mit zunehmender Spieldauer immer komplexer, im Gegenzug erhalten Sie bessere Raumjäger und effektivere Waffen.

■ GENRE Action ■ ENTWICKLER Buka Entertainment
■ ANBIETER Noch nicht bekannt ■ TERMIN März 2001

Rune

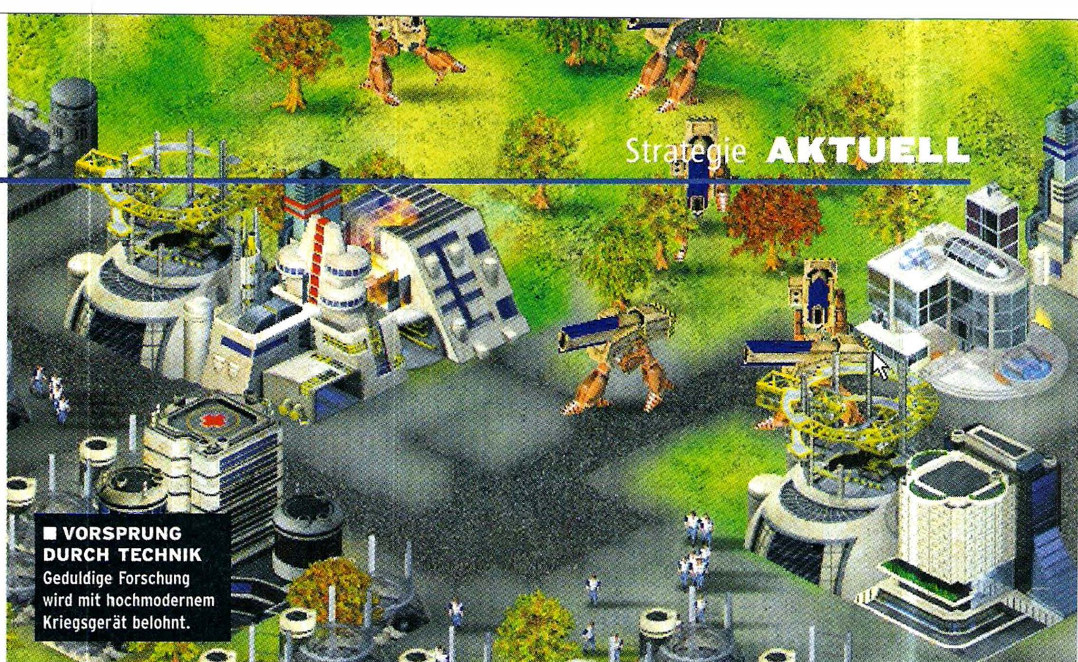
Kommendes Add-on erweitert Mehrspielermodus

Humanhead werkelt laut eigener Aussage bereits fleißig an einem Add-on für *Rune*, das damit vor allem im Mehrspielerbereich erweitert wird. So sorgen neue Modi, Karten, Skins und Models – jetzt auch mit weiblichen Kämpfern – für kurzweilige Massenschlachten. Einen Vorgeschmack auf den Zusatzpack geben bereits diverse Maps, die unter www.humanhead.com zum Download bereitstehen.

■ GENRE Action-Adventure ■ ENTWICKLER Humanhead
■ ANBIETER Take 2 ■ TERMIN 1. Quartal 2001



■ FINSTERER BURSCHE Dank des Add-ons werden Mehrspielerkarten bald vor Ragnars überquellen.



■ VORSPRUNG DURCH TECHNIK Geduldige Forschung wird mit hochmodernem Kriegsgerät belohnt.

Der Clou! 2

Der virtuelle Gentleman-Dieb

Im Nachfolger zum klassischen Gauner-Strategiespiel dürfen Sie den ultimativen Coup nun in schicker 3D-Grafik landen, die sich die Fähigkeiten moderner Grafikbeschleuniger zunutze macht. Eine intelligente Kameraperspektive soll dem Spieler dabei stets auf den Fersen bleiben – egal, welchen Winkel der virtuellen Großstadt Sie gerade unsicher machen.

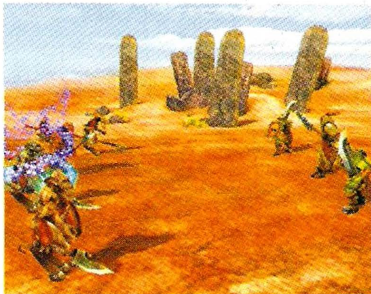
■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Neo**
■ ANBIETER **THQ** ■ TERMIN **15. März**

Etherlords

Dreidimensionale Magie

Die *Evil Islands*-Macher werkeln derzeit am Taktikspiel *Etherlords*, in dem sich vier unterschiedliche Rassen rundenbasiert mit über 300 Zaubersprüchen bekriegen. Sowohl Multiplayer-Freunde als auch Solospieler kommen mit insgesamt 20 Levels samt durchgehender Story auf ihre Kosten.

■ GENRE **Taktikspiel** ■ ENTWICKLER **Nival**
■ ANBIETER **Fishtank Int.** ■ TERMIN **3. Quartal 2001**



FEUER FREI! Neue Einheiten und zahlreiche knifflige Missionen erwarten Sie ab Februar.



SCHWERE JUNGS Eine schlagkräftige Panzertruppe zieht gegen die feindliche Basis.

Empire Earth

Neues vom Age-of-Empires-Killer

Das Echtzeitstrategiespiel aus der Feder des *Age of Empires*-Machers Rick Goodman nimmt allmählich konkrete Formen an. Als Stammesfürst führen Sie Ihr Volk von der Stein- bis in die Neuzeit und bekämpfen feindliche Clans. Auf der offiziellen Website werden beinahe täglich neue Infos und Screenshots veröffentlicht. Weitere Infos finden Sie im Internet unter www.sierrastudios.com.

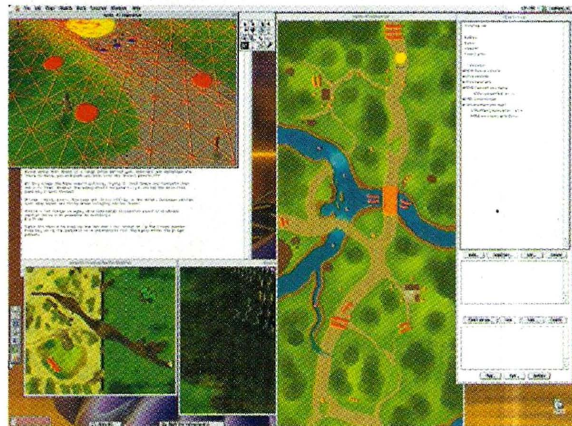
■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Stainless Steel Studios**
■ ANBIETER **Havas Interactive** ■ TERMIN **2. Quartal 2001**

Myth 3

Erste Screenshots im Internet

Das Team von Ritual Entertainment hat erste Informationen zur Fortsetzung der *Myth*-Serie veröffentlicht. *Myth 3* wird eine 3D-Engine nutzen und spielt 1.000 Jahre vor den Ereignissen der ersten Teile. Sie führen eine Armee von Fabelwesen, um sich gegen die Mächte der Finsternis zu behaupten.

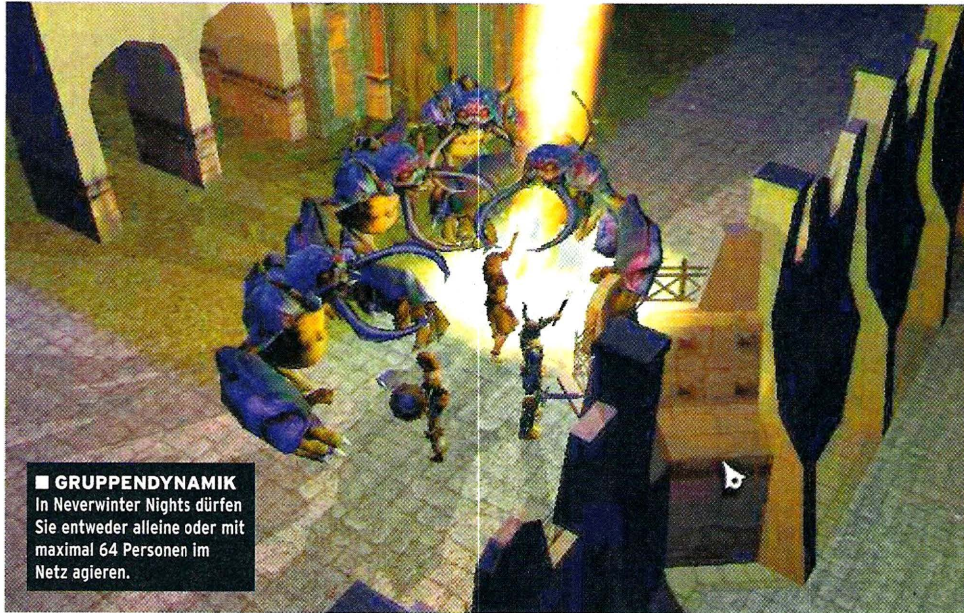
■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Ritual**
■ ANBIETER **GoD** ■ TERMIN **Noch nicht bekannt**



MARKE EIGENBAU Mit dem Terrain-Editor werden die Myth-Welten erschaffen. Ob das Tool dem Spiel beiliegen wird, ist nicht bekannt.

Neverwinter Nights

Mehr Details zum Multiplayer-Rollenspiel der Baldur's-Gate-2-Macher



■ **GRUPPENDYNAMIK** In Neverwinter Nights dürfen Sie entweder alleine oder mit maximal 64 Personen im Netz agieren.

Produzent Trent Oster ließ sich in einem Interview neue Details zum Rollenspiel entlocken: Fest steht nun, dass der Spieler nicht nur Kreaturen aus dem AD&D-Universum zu sehen kriegt, sondern auch Eigenkreationen der Programmierer bestaunen darf. Das Magiesystem dagegen hält sich an die Regeln der Pen&Paper-Vorlage: Während der Hexenmeister immer Zugriff auf sein Spruchrepertoire hat, muss sich der Zauberer seine Magie beim Rasten jedes Mal neu einprägen. Oster hat außerdem bekannt gegeben, dass der Spielleiter im Multiplayer-Modus auf einen Plot-Wizard zurückgreifen kann, mit dem sich im Handumdrehen Quests erstellen lassen. Im Augenblick arbeitet das Entwickler-Team intensiv an der Fertigstellung des Titels, um *Neverwinter Nights* noch in 2001 zu veröffentlichen. Nach dem Erscheinen sollen regelmäßig Updates in Form neuer Kampagnen und Editoren zur Gestaltung eigener Abenteuer erhältlich sein.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Bioware**
■ ANBIETER **Virgin** ■ TERMIN **4. Quartal 2001**



AUGEN AUF Ob die Entwickler mit dem eigenwilligen Adventure diesmal mehr Erfolg haben, bleibt abzuwarten.

Valhalla

Philosophisch angehauchtes 3D-Adventure

Vulcan Software hat seinerzeit für den Amiga die Adventure-Trilogie *Valhalla* produziert – mit nur mäßigem Erfolg hier zu Lande. Jetzt will es die Softwareschmiede nochmal wissen: Sieben Jahre nach dem ers-ten Teil soll demnächst das PC-Adventure *Valhalla* veröffentlicht werden – natürlich komplett in 3D.

■ GENRE **Adventure** ■ ENTWICKLER **Vulcan Software**
■ ANBIETER **Noch nicht bekannt** ■ TERMIN **2. Quartal 2001**

Runesword

Komplett überarbeitete und kostenlose Version in Bälde



HEXAGON-SCHLACHT Die Kämpfe in Runesword finden rundenbasiert statt.

Seit Februar 1999 arbeitet CrossCut am Rollenspiel-Konstruktionsset *Runesword*. Demnächst soll auf www.runesword.com eine neue, kostenlose Version des Programms erscheinen, die sich grafisch stark am Strategiespiel *Heroes of Might and Magic* orientiert, ansonsten aber nur wenig mit dem Titel gemein hat.

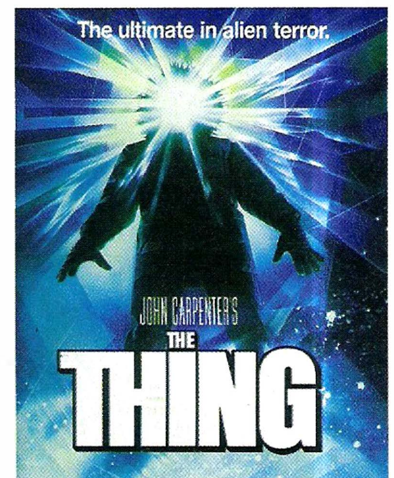
■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **CrossCut**
■ ANBIETER **CrossCut** ■ TERMIN **2. Quartal 2001**

The Thing

Comeback des Schleimmonsters

John Carpenters Kultfilm *The Thing* wird zurzeit von den Evolva-Machern aufgegriffen: Die Londoner Spielentwickler wollen daraus ein Horrorspiel im Stil von *Resident Evil* basteln, das aber nicht auf starre Rendergrafiken setzt, sondern hochauflösende 3D-Umgebungen enthält. Die Monsterjagd soll Anfang 2002 auf dem PC oder allen gängigen Konsolen möglich sein.

■ GENRE **Adventure** ■ ENTWICKLER **Computer Art.**
■ ANBIETER **Konami** ■ TERMIN **1. Quartal 2002**



HORROR Vor 20 Jahren sorgte der Film im Kino für Angst und Schrecken.



■ EIGENSTÄNDIG Der Nachfolger setzt keine Kenntnisse des ersten Teils voraus, der nur für Segas Saturn und Sonys PlayStation erschien.

Grandia 2

Kulleraugen und Stupsnäschen erobern den PC.

Bisher blieb das fernöstliche Rollenspiel mit den stark ausgeprägten Anime-Anleihen den Dreamcast-Besitzern vorbehalten, jetzt soll *Grandia 2* für den PC erscheinen. Im Spiel bewegen Sie eine Abenteurergruppe durch bunte 3D-Landschaften, setzen sich rundenbasiert mit Monstern auseinander und verfolgen eine intensive, weil japanische Story. *Grandia 2* wird derzeit von der koreanischen Entwicklungsfirma ST Media auf den PC konvertiert und befindet sich noch in der Beta-Phase – Ende Februar soll die Entwicklung aber abgeschlossen sein.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **ST Media**
■ ANBIETER **Unbekannt** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**

Baldur's Gate 2 Add-on

Das erfolgreiche Rollenspiel kriegt Nachschub.

Jetzt ist es offiziell: Zu *Baldur's Gate 2: Schatten von Amn* kommt demnächst ein Add-on, das den vorläufigen Namen *Throne of the Baal* trägt. Über Story, Umfang und Erscheinungsdatum ist allerdings noch nichts bekannt – man kann aber davon ausgehen, dass sich das Zusatzpaket am Add-on für den Vorläufer, *Legenden der Schwertküste*, orientiert. Sobald mehr Infos vorliegen, werden wir selbstverständlich darüber berichten.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Bioware**
■ ANBIETER **Virgin** ■ TERMIN **2. Quartal 2001**



NACHSCHUB IN SICHT Das beliebte AD&D-Rollenspiel wird im Laufe des Jahres mit einem Zusatzpaket ergänzt.



IM KLARTEXT



Glückwunsch, liebe Leser: Sie haben im Jahr 2000 einen guten Geschmack bewiesen.

Alles bestens?

Petra Maueröder
Chefredakteurin

Da schau her: *Sudden Strike* (Platz 3) schlägt *Alarmstufe Rot 2* (Platz 7), *Wer wird Millionär* kommt erst wenige Tage vor Jahresende in den Handel und erobert trotzdem Platz 4 und die *Sims* müssen sich nur ganz knapp dem Blizzard-Abräumer *Diablo 2* geschlagen geben: Wie schon in den Jahren zuvor dominieren Strategie-Titel (von der unverwüstlichen *Anno 1602*-Königsedition bis zu *Cultures*) die 2000er-Rangliste, gefolgt von Rollenspielen wie *Baldur's Gate 2*. Auf den billigen Plätzen hat sich sogar eine Handvoll klassischer Actionspiele (*Star Trek: Voyager, Tomb Raider 4*) verirrt. Beim Blick auf die Top 20 könnte man sich als Berufskritiker zufrieden zurücklehnen und denken: Au fein, da hat sich ja durchweg hochwertige Spielekost verkauft. Kleiner Schönheitsfehler: All die *Moor-*, *Sumpf-*, *Killer-* und *Big-Brother-*Hühner fallen aufgrund des – zu Recht! – niedrigen Preises durchs Statistik-Raster. Trotzdem fand ich die Ergebnisse überraschend. Auf den sensationellen Erfolg von *Sudden Strike* hätte ich noch vor einem Jahr nicht wirklich Geld verwettet. Und 2001? Rechtzeitiges Erscheinen vorausgesetzt, würde mein Bestseller-Tippzettel wie folgt aussehen: 1. *Anno 1503*, 2. *Black & White*, 3. *Commandos 2*, 4. *Diablo 2 Expansion-Set*, 5. *Die Siedler* 4. Egal wie's letztendlich ausgeht – ich würd mir wünschen, dass Topspiele wie *Deus Ex* künftig noch ein bisschen mehr Käufer finden als bisher.

Glauben Sie keiner Statistik, die Sie nicht selbst hinterfragt haben!



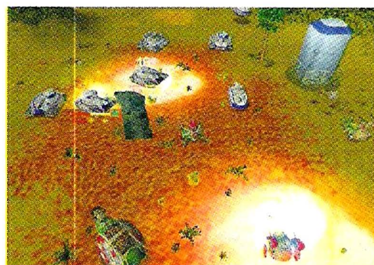
■ SPEERTRÄGER Die altbekannte Phalanx-Einheit ist auch in Teil 3 wieder mit von der Partie.

Civilization 3

Sid Meiers Klassiker wird fortgesetzt.

Mit einer komplett renovierten Optik, grundlegenden Regeländerungen und neuen Kampfmodi soll die *Civilization*-Reihe ins neue Jahrtausend gehen. Besonders die Gefechte sollen in Zukunft anders ablaufen als in den Vorgängern. So spielt in *Civilization 3* beispielsweise der Technologie-Level einer Einheit eine erheblich wichtigere Rolle als bisher. Ein weiteres, interessantes Feature ist die Fähigkeit eines Volkes, einen historischen Anführer wie Alexander den Großen oder Hannibal hervorzubringen, der Ihre militärischen Einheiten stärkt und zu erfolgreichen Eroberungszügen führt. Firaxis arbeitet derzeit fieberhaft an der Fertigstellung des Projekts, ein Veröffentlichungstermin wurde allerdings noch nicht bekannt gegeben.

■ GENRE **Rundenstrategie** ■ ENTWICKLER **Firaxis**
■ ANBIETER **Hasbro Interactive** ■ TERMIN **Noch nicht bekannt**



PYROMANISCH Besiegte Gegner verabschieden sich mit viel Getöse von der Bildfläche.

Rim

Aufwendiges Strategie-Epos

Rim (vormals *Outer Rim*) kommt von Trinode, den Mit-Erfindern des *Battle Isle*-Universums. Als Space-Kommandant bekämpfen Sie eine Armada von Aliens. Spielzüge bestehen wie in *Combat Mission* aus drei aufeinander folgenden Echtzeitphasen (Planen, Kämpfen, Auswerten).

■ GENRE **Rundenstrategie** ■ ENTWICKLER **Trinode**
■ ANBIETER **Fishtank Int.** ■ TERMIN **2. Quartal 2001**

Party all the time

Da klappt's auch mit dem Nachbarn.



KEINE HUNGERLEIDER Nur wohlgenährte und erfolgreiche Sims laden die Nachbarschaft zu wilden Parties in ihrem Haus ein.

Die Zusatz-CD *Houseparty* enthält neben neuen Einrichtungsgegenständen und Karrieremöglichkeiten ein verbessertes Sozialverhalten für die simulierten Persönlichkeiten. Das Add-on soll so dafür sorgen, dass Partys mit den Nachbarn kommunikativer ablaufen als bisher.

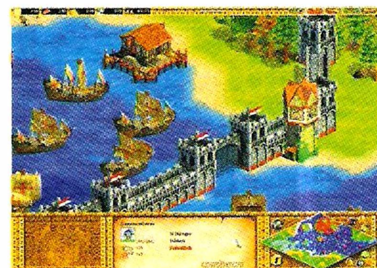
■ GENRE **Aufbaustrategie** ■ ENTWICKLER **Maxis**
■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**

Geschichtsstunde

Die inoffizielle Fortsetzung zu Age of Kings

In *Von Kimbern & Teutonen* verfolgen Sie die Geschicke der germanischen Stämme bis ins Mittelalter. Da die 24 Karten für erfahrene *AoE2*-Spieler gedacht sind, haben wir für Sie bereits eine Komplettlösung erarbeitet.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Computec Media**
■ ANBIETER **Gameplay** ■ TERMIN **Bereits erschienen**



BELAGERUNG Gut gesicherte Festungen lassen sich nur mit viel Feuerkraft knacken.

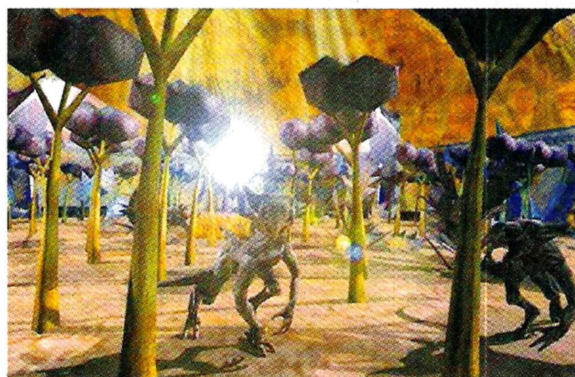


Alien-Invasion

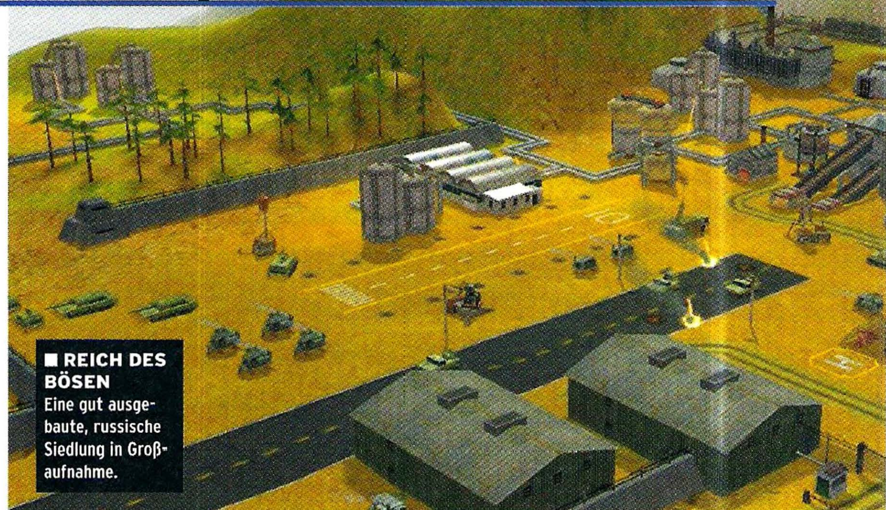
Neues Projekt der X-COM-Entwickler

Sowohl die Story als auch die Spielmechanik von *Dreamland* knüpfen direkt an die berühmten Vorgänger *X-COM* und *Ufo* an. Als Führer einer menschlichen Widerstandsbewegung tragen Sie mit fiesen Aliens rundenbasierende Kämpfe aus und erforschen die Technologie der Invasoren.

■ GENRE **Rundenstrategie** ■ ENTWICKLER **Mythos Games**
■ ANBIETER **Noch nicht bekannt** ■ TERMIN **2. Quartal 2001**



RUNDERNEUERT Mit aufwendiger 3D-Grafik lässt Dreamland seine klassischen Vorgänger ganz schön alt aussehen.



■ REICH DES BÖSEN Eine gut ausgebaute, russische Siedlung in Großaufnahme.

Die Welt am Abgrund

Krieg ums Öl: Stürzen Sie sich in aufwendige 3D-Schlachten!

Über Geschmack lässt sich bekanntlich streiten: In *World War 3* übernehmen Sie das Kommando über eine von drei verfeindeten Nationen (USA, Russland oder Irak) und rücken dem Gegner mit High-Tech-Kriegsgerät wie Apache-Helikoptern, Abrams-Panzern oder Patriot-Raketen auf den Leib. Das TopWare-Interactive-Spiel benutzt eine verbesserte Version der bekannten *Earth 2150*-3D-Engine und soll weit über 50 Boden-, Luft- und Marineeinheiten nebst dazugehörigen Waffen enthalten.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **TopWare**
■ ANBIETER **TopWare** ■ TERMIN **Noch nicht bekannt**

Paris Dakar Rally

... fern, so fern das Heimatland. Fahren Sie die härteste Rallye der Welt!



■ DIE BRÜCKE AM KWAI In jeder Etappe stehen unterschiedliche Routen zur Auswahl.

Auf Motorrädern, Allradtrucks und Rallyewagen rasen 350 Piloten 17 Tage lang rund 6.500 Meilen quer durch Westeuropa und den Schwarzen Kontinent – die legendäre Rallye Paris-Dakar gilt als eines der letzten großen Abenteuer der Menschheit. Mit der offiziellen Lizenz in der Tasche will Acclaim im Sommer PC-Spielern diese Erfahrung nahe bringen. *Dakar Rally* folgt allerdings nicht der Originalroute, sondern führt Sie über zwölf Etappen durch tiefe Dschungel in Nordafrika, einen Teil der Savanne und vorbei an den Sehenswürdigkeiten Ägyptens. 24 Vehikel in den vier Klassen Autos, Buggys, Motorräder und Quad-Bikes sollen zur Auswahl stehen, alle mit einem ausgefeilten Schadensmodell. Reparaturen zwischen den Abschnitten kosten wertvolle Zeit. Neben dem realistischen Rennen gibt es einen Arcade-Modus, in dem „Granaten werfende Tuareg-Rebellen", die einheimische Fauna und Naturkatastrophen den Teilnehmern das Leben schwer machen.

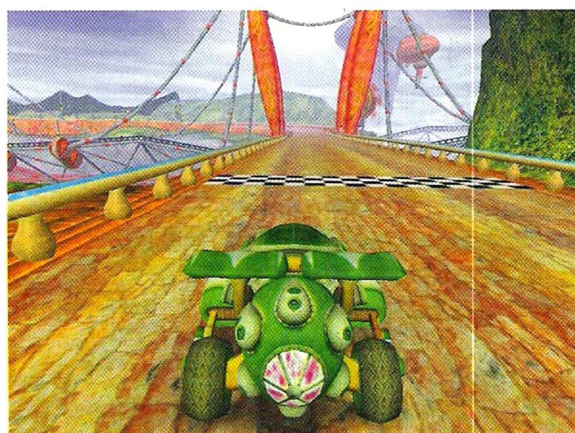
■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Broadsword**
■ ANBIETER **Acclaim** ■ TERMIN **Sommer 2001**

Crazy Cars

Fahr' n, fahr' n, fahr' n auf der Himmelsbahn

Ein Programmierer-Team aus ehemaligen Bullfrog- und Computer-Artworks-Mitarbeitern lässt derzeit fliegende Inseln aus dem Himmel wachsen. Auf den schwebenden Eilanden des fernen Reiches Celestis heizen aberwitzige Vehikel wie dampfgetriebene Hovercrafts und Atom-Hot-Rods über eine Reihe spektakulärer Rennstrecken. Neun Charaktere stehen in *Crazy Car Championship* zur Auswahl, darunter ein einheimischer Blechmann und ein Weltraumheld à la Flash Gordon. Zwölf Power-ups wie Extrawaffen und Turbo-Booster sollen für heiße Platzkämpfe sorgen.

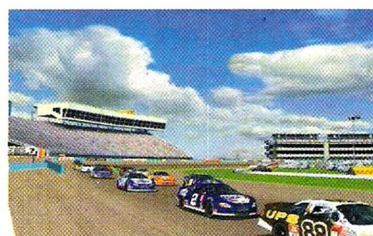
■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Synaptic Soap**
■ ANBIETER **Noch nicht bekannt** ■ TERMIN **4. Quartal 2001**



FORMEL MARKE EIGENBAU Ihren Science-Fiction-Rennwagen dürfen Sie sich aus diversen Komponenten selber zusammenbasteln.

Nascar Racing 4

Bald geht's wieder rund in Papyrus' Stock-Car-Rondell.



KARUSSELL Die Steilkurven-Ovale sind typisch für die US-Nascar-Rennserie.

Papyrus' klassische Simulationsreihe der amerikanischen Stock-Car-Rennserie geht im Februar in die vierte Runde. Die *Grand Prix Legends*-Engine soll dafür sorgen, dass die Fahrphysik realistischer denn je wird. Einsteiger bekommen einen eigenen Arcade-Modus spendiert.

■ GENRE **Rennsimulation** ■ ENTWICKLER **Papyrus**
■ ANBIETER **Sierra** ■ TERMIN **Februar 2001**

Stormbird

Geheimprojekte der Luftwaffe

Crosswind Simulations plant eine Flugsimulation rund um die ersten einsatzfähigen Düsen- und Raketenjäger, die Me 262 Sturmvogel und die Me 163 Komet. *Stormbird* soll auf der *OpenPlane*-Engine basieren, die bereits in *Fighter Squadron* zum Einsatz kam. Neben Kraftei und Sturmvogel steigen Exoten wie die Ho 229 Nurflügel oder die Ba 349 Natter auf.

■ GENRE **Flugsimulation** ■ ENTWICKLER **Crosswind**
■ ANBIETER **N. n. b.** ■ TERMIN **1. Quartal 2002**

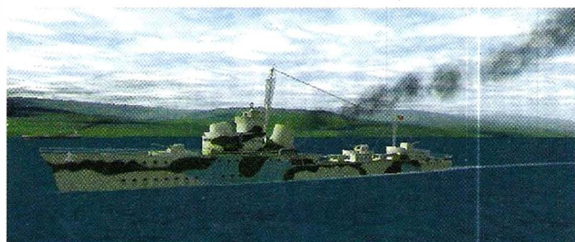


■ KRAFTEI Fliegen Sie den deutschen Raketenjäger Me 163 Komet.

SWOTL 2?

Steigt Larry Holland wieder ein?

Bei unserem Treffen mit Totally Games offenbarte uns *Bridge Commander*-Projektleiter David Litwin eine Überraschung: „Larry Holland würde sehr gerne wieder eine Flugsimulation machen. Er denkt schon lange über einen Nachfolger zu *Secret Weapons of the Luftwaffe* nach." Das Problem laut David: „Es ist wegen der mäßigen Verkaufszahlen momentan kaum möglich, ein Simulationsprojekt zu finanzieren. Wir müssten dafür einen sehr risikofreudigen Publisher finden."



VOLLDAMPF VORAUS Ein italienischer Zerstörer der Soldati-Klasse schippert qualmend in den Mittelmeer-Einsatz.

Destroyer Command

Zerstörer-Simulator lichtet im Herbst den Anker.

Nachdem ihre U-Boot-Sim *Silent Hunter 2* bald zum Auslaufen bereit ist, wenden sich die Mannen von Ultimation dem Überwasser-Pendant *Destroyer Command* zu. Sie schlüpfen in die Rolle eines Zerstörer-Kapitäns im Zweiten Weltkrieg. Der Clou: Online können *Destroyer Command*-Spieler Jagd auf U-Bootfahrer mit *Silent Hunter 2* machen.

■ GENRE **Schiffssimulation** ■ ENTWICKLER **Ultimation**
■ ANBIETER **SSI** ■ TERMIN **3. Quartal 2002**



■ EIN FALL FÜR HERRN KAISER Die Grafik-Engine stellt Beschädigungen der Karosserie akkurat dar.

Historic Rally Trophy

Pack dem Cooper die Rallyestreifen drauf!

Die finnischen Auto-Fans von Bugbear Entertainment lassen die 60er-Jahre wieder aufleben: Mit zehn klassischen Rallye-Boliden wie Ford Cortina (Bild), Fiat 600 Abarth und Morris Mini Cooper heizen Sie über knapp 50 Zeitfahrstrecken, Tuning und Reparaturen zwischen den Etappen inklusive. Besonders stolz sind die Programmierer auf die nach eigenen Angaben realistischen Wettereffekte, wie Regen, Schnee oder Nebel, und das schraubengenaue Schadensmodell, das Beulen im Kotflügel und zersplitterte Scheinwerfer korrekt simulieren soll – in Grafik und Fahrverhalten. Zumindest optisch macht *Historic Rally Trophy* bereits einen sehr guten Eindruck, wie die ersten Screenshots zeigen. Foto-Texturen machen's möglich. Die Vertriebsrechte für Deutschland haben sich die österreichischen Aufbau-Meister von JoWood (*Der Industrie-Gigant*) geangelt.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Bugbear**
■ ANBIETER **JoWood** ■ TERMIN **4. Quartal 2001**



Battle Isle Online

Beta-Test von Dark Space mit 10.000 Fans



AUF ZU NEUEN WELTEN Ob Sie als rechtschaffener Kapitän agieren oder eine Gaunerkarriere anstreben, steht Ihnen frei.

In Blue Bytes Multiplayer-Spiel düsen Sie als Kommandant eines Raumkreuzers durch die Galaxie. Dabei kämpfen Sie mit zahlreichen anderen Spielern um die Vorherrschaft des Universums, das sich an der *Battle Isle*-Reihe orientiert. Seit dem 29. Januar dieses Jahres ist es möglich, sich für einen offiziellen Online-Betatest zur Weltraumsimulation anzumelden. Die Registrierung erfolgt über die Internet-Seite des Herstellers: www.blue byte.net. Maximal 10.000 Leute kommen dann ab dem 19. Februar 2001 in den Genuss, mit Tausenden anderer Spieler das virtuelle Schicksal der Menschheit aktiv zu beeinflussen. Natürlich steht in der Beta-Phase aber vorrangig die Suche nach Bugs im Vordergrund, die bis zum finalen Erscheinungstermin ausgemerzt werden sollen.

■ GENRE **Online-Weltraumsimulation** ■ ENTWICKLER **Blue Byte**
■ ANBIETER **Blue Byte** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**



Internettour

Bequem und ohne Suchen durchs Netz surfen – Webrides machen's möglich.

Die Community von datango.de stellt Ihnen jeden Monat die angesagtesten Web-Adressen vor und zeigt Ihnen als Reiseführer den Weg durch die Weiten des Internets. Dabei können Sie sich einfach zurücklehnen und die Tour dank Datangos neuartiger Sprachausgabe-Technik genießen. Im Februar erwarten Sie folgende Highlights:

Geld sparen: Trotz günstiger Tarife zu hohe Telefonrechnung? Probieren Sie es mit Internet-Telefonie. **Blockbuster 2001:** Erfahren Sie, auf welche Kino-Highlights sich Cineasten im Laufe des Jahres freuen dürfen. **Römischer Kaiser:** Von Cäsar bis Nero – die interessantesten Sites zu den Bossen des Imperiums

Verwirrung um Sega

Wird die Dreamcast-Produktion endgültig gestoppt?

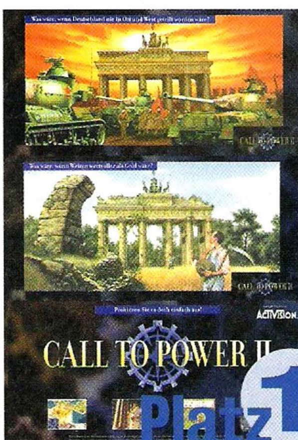


WEG VOM FENSTER? Gerüchten zufolge stellt Sega die Produktion der Konsole ein.

Wilde Gerüchte ranken sich zum Redaktionsschluss um die Zukunft des Konsolenspezialisten Sega. Nach Angaben einer japanischen Wirtschaftszeitung wolle der Videospiele-Pionier die Fertigung der mäßig erfolgreichen Dreamcast-Systeme komplett einstellen und sich künftig auf die Software-Entwicklung für die Konkurrenz-Konsolen PlayStation 2 und Game Boy Advance konzentrieren. Die Dreamcast-Hardware solle in Form einer Einzelchip-Lösung in Set-Top-Boxen überleben. Trotz Segas Antwort, dass darüber noch nicht entschieden sei, schossen die Aktienkurse des Unternehmens am Folgetag um knapp 16 Prozent in die Höhe. Spekulationen, nach denen der Dreamcast-Chip in Microsofts Xbox Verwendung finden sollte, wurden aus Redmond dagegen sofort dementiert. Ob sich Sega auch zur Entwicklung von Spielen für den PC entschließt, ist dagegen unsicher.

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die beste Anzeige. Abstimmen und mitmachen lohnt sich: Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete!



Call to Power 2 (Activision)

Die mehrseitigen Was-wäre-wenn-Fragen werden im Strategieknüller *Call to Power 2* beantwortet – und von unserer Leserschaft mit dem ersten Platz belohnt.

Platz 2 Dance 3 (eJay)
Da hilft kein Gefuchtel: Die wütende Rentnerin ist „nur" auf Rang 2.

Platz 3 Severance (Codem.)
Negatives Bild, positives Spiel: Der Muskelprotz freut sich über Bronze.

Und so machen Sie mit:
Schreiben Sie Ihren Favoriten (Hersteller beziehungsweise Produkt sowie Seitenzahl genügen) auf eine Postkarte und senden Sie diese an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games,
Stichwort: ADward
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Einsendeschluss: 22.02.2001

3DO weg?

Gespräche mit Käufern laufen

Nach Angaben der Website www.fatbabies.com führt Trip Hawkins, Chef der Softwareschmiede 3DO, derzeit Gespräche mit Investoren, um seinem finanziell angeschlagenen Unternehmen wieder auf die Beine zu helfen. Andere Gerüchte besagen, dass es bei den Treffen bereits um den Verkauf der Firma geht, wobei als Interessenten THQ und Infogrames genannt werden. 3DO wurde vor allem durch die Serien *Heroes of Might & Magic*, *Might & Magic* sowie diverse *Army Men*-Titel bekannt. Da bei den beiden Letztgenannten eher Quantität als Qualität im Vordergrund stand, blieben die Verkaufszahlen hinter den Erwartungen von Entwicklern und Fans zurück.

IM KLARTEXT



Die Xbox kommt erst 2002 auf den deutschen Markt. Zeit genug, um darauf zu sparen? Oder lieber ganz darauf verzichten?

Bernd Holtmann
Redakteur Hardware

... erst im nächsten Jahr - und das mit weniger Power unter der Haube als ursprünglich angekündigt. Als Hauptprozessor spannt Microsoft einen Pentium III mit 733 MHz ein, begleitet von 64 MByte Hauptspeicher und dem leistungstechnisch ebenfalls abgespeckten NV2A-Grafikchip von Nvidia. Wenn man dann noch davon ausgeht, dass alle Spiele für die X-Kiste vorerst über die Spieleschnittstelle DirectX programmiert werden, dann klingt das eher nach ungewollter Softwarebremse. Boris Schneider-Johne meint in unserem Interview (ab Seite 42), dass Programmierer erst nach und nach direkt für die Hardware programmieren würden. Ich hoffe nur, dass die Xbox-Hardware auf Dauer ebenso hervorragend ausgereizt wird wie die der PlayStation 1. Meinen PC werde ich für die Xbox definitiv nicht in die Ecke stellen. Der schwarze Kasten ist nämlich nur für Spiele internetfähig. Mit der Xbox kann man weder surfen noch E-Mails verschicken. Schade, denn das kann sogar Segas Dreamcast! Apropos: Pünktlich zum Redaktionsschluss mehrten sich die Gerüchte um Segas endgültigen Rückzug aus dem verlustreichen Konsolengeschäft. Ob das nun tatsächlich so ist oder die Dementis von Sega stimmen, sei dahingestellt. Schön wäre für PC-Besitzer, wenn sich der japanische Entwickler verstärkt auf die Produktion erstklassiger Spiele konzentrieren würde. Vielleicht fallen auch ein paar für den PC ab - ein paar der Arcade-Ballerspiele für zwischendurch, zum Beispiel.

Meinen PC werde ich für die Xbox nicht abschaffen!

Krasser Vier-Klang

Logitech bringt neues Boxenflaggschiff auf den Markt.

Logitech bringt Anfang Februar sein neues 4.1-Boxensystem mit insgesamt 100 Watt Effektivleistung auf den Markt. 52 Watt fallen dabei an den Aluminium-Subwoofer ab, den Rest teilen sich die vier recht kleinen Satellitenboxen. Die Kabelfernbedienung wird an den Subwoofer angeschlossen und ermöglicht die Klangverteilung zwischen dem vorderen und dem hinteren Boxenpaar sowie den Anschluss eines Kopfhörers. Dazu gibt es am Subwoofer noch einen digitalen sowie zwei analoge Eingänge sowie einen Extra-Equalizer für den Bass. Das Xtrusio-DSR-100-Boxensystem ist seit Anfang Februar im Handel und kostet rund 400 Mark.

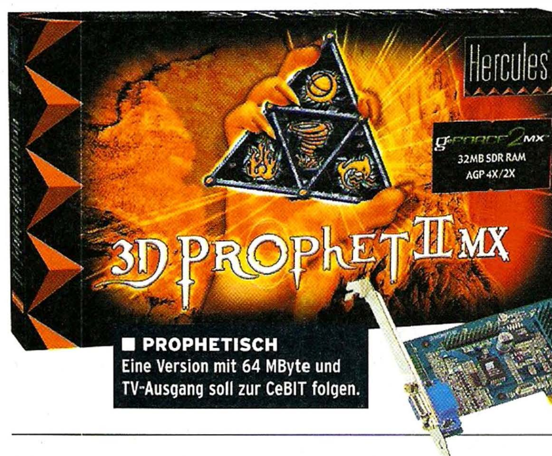


■ LAUTSTARK Das Paket sorgt mit seinen 100 Watt Leistung für ordentlichen Klang.

■ HERSTELLER **Logitech** ■ TELEFON **089-89 46 70** ■ WEBSEITE **www.logitech.de**

Neue 3D Prophet II MX

Hercules spendiert seiner GeForce2 MX 64 MByte Speicher.



■ PROPHETISCH Eine Version mit 64 MByte und TV-Ausgang soll zur CeBIT folgen.

Ende Februar kommt eine Neuauflage der erfolgreichen 3D Prophet II MX in den Handel. Die neue Version wird statt 32 über 64 MByte SDR-SDRAM (5,5 ns) verfügen. Die Taktfrequenzen von Chip und Speicher bleiben die gleichen: Der MX-Chip arbeitet mit 175 MHz und der Speicher mit 183 MHz. Die Verpackung wird allerdings nicht verändert - ein Sticker informiert jedoch über die größere Hardware-Ausstattung. Die neue 3D Prophet II MX wird etwa 400 Mark kosten.

■ HERSTELLER **Hercules**
■ TELEFON **09122-88 60** ■ WEBSEITE **www.guillemot.com**

InterAct Lautsprecher-Trio

Daimos, Ganimed und Tethys sorgen für guten Klang am PC.

Die drei neuen Lautsprecherpaare wurden im edlen Metallic-Look gefertigt. Das kleine System Daimos liefert rund sieben Watt RMS, kostet knapp 50 Mark und verfügt neben einem Netzschalter noch über Regler für Klang und Lautstärke. Ganimed verfügt über neun Watt RMS, besitzt einen zusätzlichen Bassregler und kostet 80 Mark. Für das große Klangduett Tethys müssen Sie rund 120 Mark über die Ladentheke wandern lassen. Dafür erhalten Sie neben 14 Watt Leistung noch einen Netzschalter, Drehregler für Lautstärke, Höhen und Bass sowie eine integrierte Surround-Funktion. Alle Boxen kommen mit eingebautem Kopfhöreranschluss und sind seit Mitte Dezember im Handel.



■ KLANGSTARK Die Tethys-Boxen mit 14 Watt Leistung sind in edlem Silber gehalten.

■ HERSTELLER **InterAct Europe** ■ TELEFON **01805-12 51 33**
■ WEBSEITE **www.interact-europe.de**

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Monat für Monat finden wir für Sie heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.

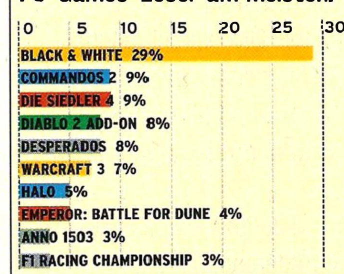
Platz	Tendenz	Vormonat	Spiel	Beschreibung
1	▲	2	**DIABLO 2** (Blizzard/Havas Interactive)	TEUFLISCHES JUNGGESELLENTRIO sucht möglichst viele Hexen für diabolische Stunden, Schwefelbäder und schwarze Messen. Heldinnen und Erzengel zwecklos.
2	▲	8	**PATRIZIER 2** (Ascaron/Infogrames)	HÄNDLER in unkündbarer Stellung sucht BWL-Studentin für leichte Buchhaltungsaufgaben. Schiffserfahrung vorteilhaft.
3	NEU	–	**HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE** (CounterStrike.net/Havas Interactive)	AUFSTREBENDER CLAN sucht Nachwuchsterroristen für Gelegenheitsjobs. Campingzelt und Scharfschützengewehr werden gestellt.
4	▼	1	**C&C: ALARMSTUFE ROT 2** (Westwood/Electronic Arts)	AMERIKANISCHER SPION sucht sowjetische Agentin für geheime Treffen. 100 % Diskretion geboten und gefordert.
5	▲	11	**DIE SIMS** (Maxis/Electronic Arts)	EINSAME HEULSUSE sucht einfach nur Freunde. Eigene Villa mit Pool, Gärtner und Hausmädchen vorhanden.
6	▲	7	**UNREAL** (Epic/Infogrames)	EHEMALIGER GEFANGENER, jetzt Planetenbesitzer, sucht außerirdische Frau zur Eröffnung eines Na-Pali-Restaurants.
7	▲	9	**AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS** (Ensemble Studios/Microsoft)	EROBERER sucht den Schlüssel zum Keuschheitsgürtel der Jungfrau von Orleans. Nur ernst gemeinte Zuschriften, bitte!
8	▼	8	**BALDUR'S GATE 2: SCHATTEN VON AMN** (BioWare/Virgin Interactive)	VORZEIGEHELD sucht fünf Mitstreiter, gern auch mit Hamster. Junge Frauen werden bei gleicher Qualifikation bevorzugt behandelt.
9	▲	10	**DIE SIMS: DAS VOLLE LEBEN** (Maxis/Electronic Arts)	FAULER LEBENSKÜNSTLER mit finanziellen Interessen sucht reiche Karriere-Frau. Ehemann und Kinder kein Hindernis.
10	▼	4	**FLUCHT VON MONKEY ISLAND** (LucasArts/Electronic Arts)	AFFIGES PIRATENEHEPAAR sucht Gleichgesinnte für Beleidigungsduelle. Fluchexperten und Dummschwätzer erwünscht.

Platz	Tendenz	Vormonat	Spiel
11	▲	13	**AGE OF EMPIRES 2** (Ensemble Studios/Microsoft)
12	▼	6	**FIFA 2001** (EA Sports/Electronic Arts)
13	NEU	–	**COLIN MCRAE RALLY 2.0** (Codemasters)
14	NEU	–	**COSSACKS: EUROPEAN WARS** (GSC Gameworld/CDV)
15	▲	19	**HALF-LIFE (DT.)** (Valve/Havas Interactive)
16	▼	3	**TOMB RAIDER: DIE CHRONIK** (Core Design/Eidos Interactive)
17	▲	23	**GUNMAN** (Rewolf Software/Havas Interactive)
18	▼	14	**SUDDEN STRIKE** (Fireglow/CDV)
19	▼	12	**UNREAL TOURNAMENT** (Epic/Infogrames)
20	▼	17	**DEUS EX** (Ion Storm/Eidos Interactive)

Platzierung – Veränderung zum Vormonat: ▲ Gestiegen, – Gleich geblieben, ▼ Gefallen – Platzierung vom Vormonat

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Spiel	Prozent
BLACK & WHITE	29%
COMMANDOS 2	9%
DIE SIEDLER 4	9%
DIABLO 2 ADD-ON	8%
DESPERADOS	8%
WARCRAFT 3	7%
HALO	5%
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	4%
ANNO 1503	3%
F1 RACING CHAMPIONSHIP	3%


KEINER DA? In diesem Turm findet gerade der Beta-Test von B&W statt.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Vormonat	Spiel
1	– 1	WER WIRD MILLIONÄR
2	– 2	DIE SIEDLER 3
3	▲ 4	HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE
4	▼ 3	PATRIZIER 2
5	▲ 6	HALF-LIFE (DT.) GENERATION PACK 2
6	▲ 8	DIE SIMS: DAS VOLLE LEBEN
7	– 7	AGE OF EMPIRES
8	▲ 13	RTL SKISPRINGEN 2001
9	▼ 5	AMERICA
10	▲ 15	MOORHUHN 2

TOP 10 UK

Platz	Vormonat	Spiel
1	– 1	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
2	– 2	CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 00/01
3	– 3	THE SIMS
4	▲ 5	THE SIMS: LIVIN' IT UP
5	▼ 4	C&C: RED ALERT 2
6	NEU	GUNMAN CHRONICLES
7	▲ 8	COLIN MCRAE RALLY 2
8	▲ 11	SUDDEN STRIKE
9	– 9	FIFA 2001
10	NEU	AMERICAN MCGEE'S ALICE

TOP 10 USA

Platz	Vormonat	Spiel
1	▲ 2	THE SIMS
2	▲ 4	THE SIMS: LIVIN' LARGE
3	▼ 1	ROLLERCOASTER TYCOON
4	▲ 7	C&C: RED ALERT 2
5	▼ 3	ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES
6	NEU	SIM THEME PARK
7	▲ 13	AGE OF EMPIRES 2
8	– 8	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2
9	NEU	HOLY CASINO 2001
10	▲ 11	DIABLO 2

Quellen: Wir danken MCV Deutschland, MCV UK sowie TopWare/GfK für die freundliche Unterstützung.

Die Lesercharts werden präsentiert von:



Wenn Sie unsere Lesercharts mitgestalten möchten und dabei eines von zehn Exemplaren des aktuellen Spiels des Monats gewinnen möchten, dann schreiben Sie Ihr derzeitiges Lieblingsspiel auf eine Postkarte und schicken diese an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Stichwort: Lesercharts
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Noch schneller geht's per Internet: www.pcgames.de

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Aktionsschluss: 19. Januar 2001.

Die Warteliste im Februar

Jeden Monat in PC Games: Die Übersicht mit allen wichtigen Veranstaltungen, Terminen und Release-Daten.



■ EINE LANGE GESCHICHTE DER ZEIT
In Empire Earth tragen Sie ab Sommer strategische Schlachten in sämtlichen Zeitepochen aus.

Veröffentlichungen des Monats

Fr 02.02.	Muss trotzdem bezahlt werden: ***RAUB***
Do 08.02.	Holzhammer-Humor: Die ***STUPID INVADERS*** kommen.
Do 08.02.	Buntes Treiben: ***THEME PARK MANAGER*** erscheint.
Di 13.02.	Schach dem König, mit ***FRITZ 7.0***
Do 15.02.	Es wuselt wieder: ***DIE SIEDLER 4*** machen PCs unsicher.
Do 15.02.	Rundenhatz auf zwei Rädern in ***DUCATI WORLD***
So 18.02.	Echtzeitstrategie aus Fernost: ***IM JAHR DES DRACHEN***
Do 22.02.	Die Stars von ***NBA LIVE 2001*** flitzen übers Parkett.
Sa 24.02.	Gas geben: ***NASCAR RACING 4*** brettert in die Regale.

Veranstaltungen und Termine

Fr 02.02.	200 Mann **befragen** sich in Bückeburg. (www.lanparty-schaumburg.de)
Fr 16.02.	Vellmar erwartet **350** zielsichere Action-Spieler. (www.final-impact.de)
Fr 23.02.	In Hof steppt der **LAN-Bär** mit 300 Zockern. (www.freak-connection.de)

Action

Alone in the Dark 4	2. Quartal 2001
C&C: Renegade	2. Quartal 2001
Clive Barker's Undying	März 2001
Dragonriders of Pern	April 2001
Duke Nukem Forever	2. Quartal 2001
Dungeon Siege	2. Quartal 2001
Evil Dead: Hail to the King	April 2001
Evil Twin	April 2001
Galleon	September 2001
Halo	4. Quartal 2001
Hidden & Dangerous 2	3. Quartal 2001
Loose Cannon	1. Quartal 2001
Mafia	Mai 2001
Max Payne	3. Quartal 2001
Operation Flashpoint	April 2001
Red Faction	Mai 2001
Serious Sam	April 2001
Severance: Blade of Darkness	1. Quartal 2001
Team Fortress 2	2. Quartal 2001
Yager	4. Quartal 2001

Abenteuer

Anachronox	2. Quartal 2001
Armalion	4. Quartal 2001
Diablo 2: Expansion Set	2. Quartal 2001
Divinity	1. Quartal 2001
Gorasul	1. Quartal 2001
Gothic	März 2001
Icewind Dale - Herz des Winters	März 2001
Myst 3: Exile	1. Quartal 2001
Neverwinter Nights	Mai 2001
Pool of Radiance 2	April 2001
Shadowbane	Juni 2001
Stonekeep 2	Juni 2001
Summoner	April 2001
The Real Neverending Story	1. Quartal 2001

Sport

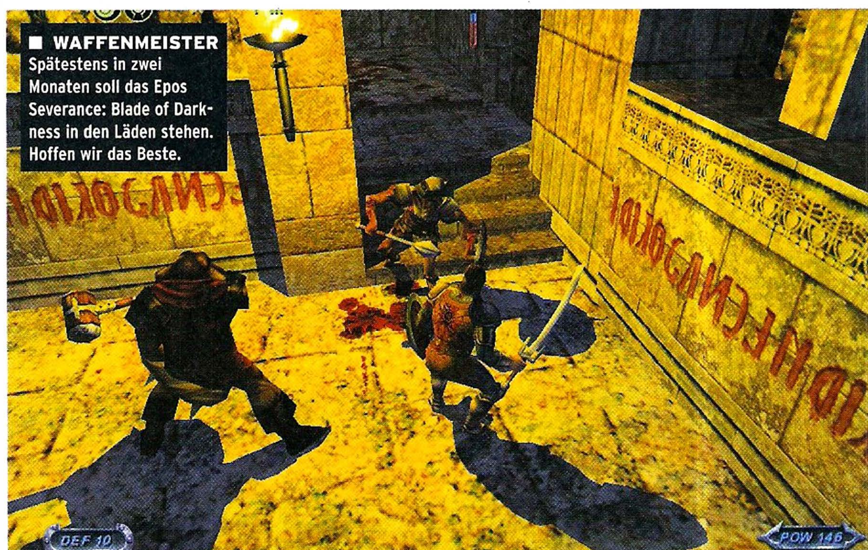
Anstoss Action	1. Quartal 2001
Dakar Rally	Juni 2001
European Super League	Februar 2001
F1 Racing Championship	März 2001
Need for Speed: Motor City	September 2001
Williams F1 Team Racer	1. Quartal 2001
World Sports Cars	2. Quartal 2001

Simulation

Aquanox	1. Quartal 2001
BI - The Dark Space	1. Quartal 2001
Comanche 4	1. Quartal 2001
Freelancer	4. Quartal 2001
Harpoon 4	2. Quartal 2001
IL-2 Sturmovik	April 2001
I-War 2	2. Quartal 2001
Silent Hunter 2	1. Quartal 2001

Strategie

Anno 1503	2. Quartal 2001
Black & White	29. März 2001
Bundesliga Manager X	April 2001
Commandos 2	März 2001
Der Clou 2	1. Quartal 2001
Der Industriegigant 2	1. Quartal 2001
Desperados	März 2001
Die Völker 2	März 2001
Empire Earth	2. Quartal 2001
Fallout Tactics	März 2001
Golem	1. Quartal 2001
Republic: The Revolution	1. Quartal 2001
Star Trek: Away Team	März 2001
Startopia: Die Raumstation	2. Quartal 2001
Tropico	April 2001
Unborn	1. Quartal 2001
WarCraft 3	2001
Warrior Kings	2. Quartal 2001
Wiggles	Mai 2001
Z: Steel Soldiers	März 2001



■ WAFFENMEISTER
Spätestens in zwei Monaten soll das Epos Severance: Blade of Darkness in den Läden stehen. Hoffen wir das Beste.

Aufgeräumter!

Keine halben Sachen: Sowohl Tests als auch die Vorschau-Berichte sind nach Genres sortiert, damit Sie beispielsweise alle Sportspiele am Stück vor sich haben und bei mehreren ähnlichen Spielen direkt vergleichen können.

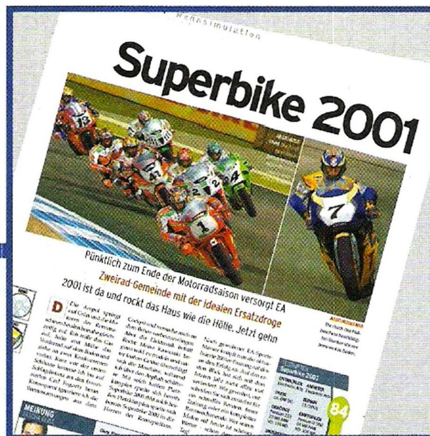
Eindeutiger!

Anstelle der bisherigen Überschriften prangt nun der Name des Spiels über jedem Artikel – eine Neuerung, die besonders viele Leser angeregt hatten. Die „Suche" nach dem Spielenamen hat damit ein Ende.

Übersichtlicher!

Jede der sieben Heftrubriken (Aktuelles, Reportage, Vorschau, Test, Tipps & Tricks, Hardware, Service) hat ihre eigene Farbe. So finden Sie sich bereits beim bloßen Durchblättern zurecht und finden Artikel wesentlich schneller.







PC Games – In

Wie wär's mit Age of Empires 2 als Vollversion? Warum druckt ihr nicht die Werbeanzeigen am Stück? Nicht jeden Wunsch können wir unseren Lesern erfüllen. Was allerdings machbar ist, setzen wir um. Und zur nächsten Ausgabe ist das eine ganze Menge.

Schon bisher waren PC-Games-Leser anderen voraus: Das erste Magazin mit beigelegter CD, das erste Heft mit Cover-DVD, die Feedback-Rubrik, das Testcenter mit präzisen Hardware-Angaben und und und. Jetzt wird es Zeit für den nächsten Schritt. Vielleicht haben Sie sich schon gefragt, warum wir in letzter Zeit so viele







Preiswertiger!

Dem gestiegenen Interesse an Spielesammlungen und Budget-Versionen tragen wir mit einer deutlich umfangreicheren Berichterstattung Rechnung. Monat für Monat zeigen wir Ihnen, wie Sie beim Spielekauf bares Geld sparen.

Entscheidungsfreudiger!

Der an die neuesten Anforderungen angepasste Wertungskasten fasst die relevanten Informationen auf einen Blick zusammen: Die farbige Leiste signalisiert auf einen Blick die entsprechende Wertung (grün = super, rot = mies).

Genauer!

Zwei Drittel aller Leser erachten das Testcenter als „nützlich" und „unentbehrlich". Jetzt passen wir es an aktuelle Entwicklungen an: Zu allen hardwarehungrigen Spielen bieten wir Performance-Tests und Tuning-Tipps.

Größer!

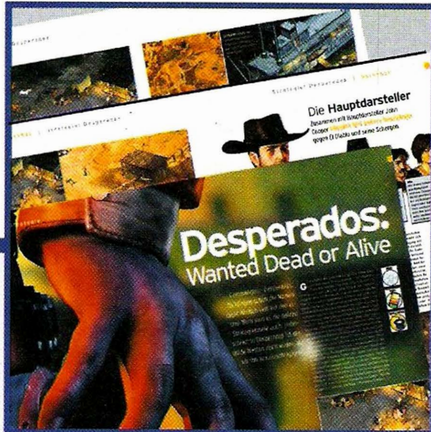
Wichtigen und von vielen Fans sehnsüchtig erwarteten Spielen wird bei weitem mehr Platz eingeräumt als bisher. Minder interessante Titel hingegen werden wir in der erforderlichen Kürze abhandeln.

Aktueller!

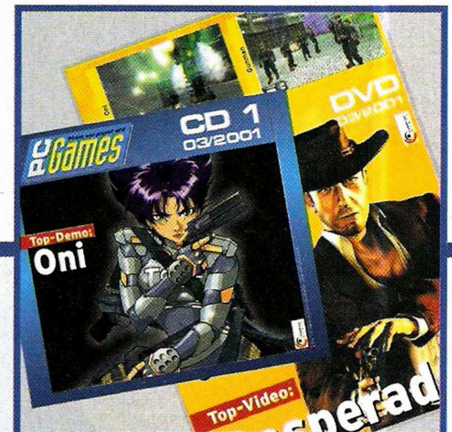
Der Aktuell-Teil lässt Sie hinter die Kulissen der aufregenden Spielewelt blicken: Interviews mit bekannten Entwicklern, Triumphe und Skandale, Trends und Umfragen – in PC Games steht, was Märkte und Macher bewegt.

Ordentlicher!

Die praktischen Hüllen für Heft-CDs und -DVDs hatten ihre Premiere in Ausgabe 02/2001, sind also für Stammleser keine echte Neuheit. Wegen der durchweg positiven Resonanz werden wir Ihnen diesen Service auch künftig bieten.







eigener Sache

Umfragen durchgeführt haben. Wir verraten's Ihnen: Ihre Meinung bildet die Grundlage für eine umfassende Neugestaltung der PC Games.

Mit der Ausgabe 04/2001 erwartet Sie ein Spielemagazin, bei dem die Redaktion ganz auf die Leser gehört hat. All das, was Sie bisher an PC Games geschätzt haben, wird selbstverständlich beibehalten; obendrauf kommen viele Neuerungen. Und: Einige Zöpfe der Vergangenheit wurden – manche sagen: endlich – abgeschnitten.

„Wir sind erst zufrieden, wenn Sie es sind" – dieser Pizzaschachtel-Aufdruck unseres Lieblings-Italieners stand Pate für die Frischzellenkur. Einige Eckpunkte der neuen PC Games möchten wir Ihnen schon heute verraten; wie das Ganze in der Praxis aussieht, davon sollten Sie sich in wenigen Wochen selbst überzeugen.

Ihre PC-Games-Redaktion







Ausgezeichneter!

Der PC-Games-Award prämiert herausragende Spiele: Künftig differenzieren wir nach Genres, damit beispielsweise Strategiefans wissen, ob sich der Kauf lohnt. Zusätzlich verleihen wir einen Mehrspieler-Award.

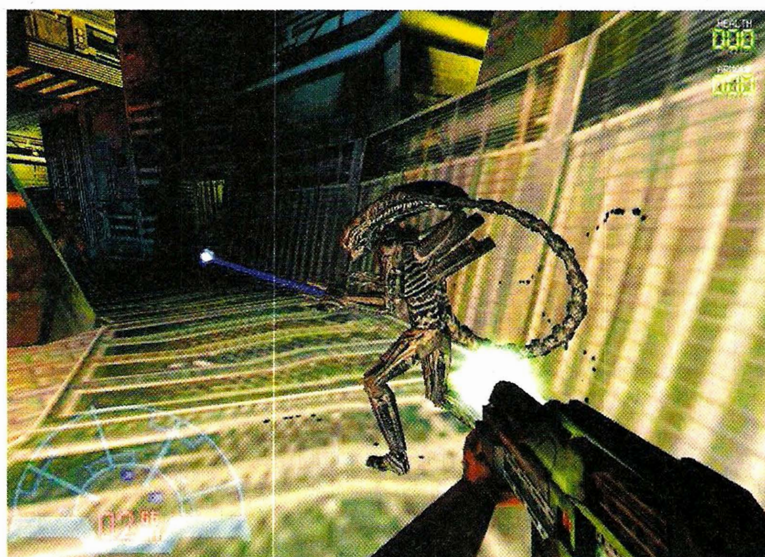
Symbolträchtiger!

Mithilfe eindeutiger Symbole machen wir Sie auf Besonderheiten oder Zusatz-Leistungen aufmerksam – zum Beispiel Spiele, zu denen sich Demos, Patches oder Videoreportagen auf der Cover-CD-ROM befinden.

Prominenter!

Das komplett neu gestaltete Titelbild zeigt noch mehr Highlights des Hefts auf einen Blick. Sie haben Monat für Monat die Wahl: PC Games mit zwei randvollen CD-ROMs, mit einzigartiger DVD oder „pur" (ohne Datenträger).

Durchbeißen oder Spaß ha



ALIENS VS. PREDATOR Die Entwickler wollten ohne Quicksave-Funktion für Spannung sorgen. Der Versuch ging knapp daneben – die Levels waren den meisten Käufern zu schwer.

Giants, Hitman, Project: I.G.I., Vampire – immer wieder sorgen Spiele ohne vernünftige Speichermöglichkeit für Aufruhr in der Spielergemeinde. PC Games hakt nach: Wie wichtig ist Ihnen die Savegame-Funktion? Und warum verzichten manche Entwickler auf dieses Feature?

Wer kennt das nicht: Nach einer halben Stunde schweißtreibender Dauer-Action haben Sie endlich das Ziel vor Augen. Nur noch diese eine Ecke und – zu spät bemerken Sie den Schatten, der sich hinter einer Mauer

■ GLEICH IST ES AUS Wenn Mr. Kabuto zuschnappt, ist unser lieber Mecc-Krieger hinüber und wir müssen den Level von neuem beginnen.

ben?



VAMPIRE Nihilistics spannendes Rollenspiel sicherte den Spielstand automatisch nach jedem Kapitelwechsel oder im Lager. Teils superheftige Gefechte sorgten für tausend Bildschirmtode und gefrustete Spieler.

erhebt. Ein Aufblitzen und Ihr tapferer Spieleheld haucht schwer getroffen sein Bildschirmleben aus. Grummelnd starten Sie den Level neu. Sie haben keine Wahl: Eine Möglichkeit, den Spielstand vor dem Ableben Ihres Alter Ego zu sichern, hatten Sie nicht.

Jederzeit, immer und überall zu speichern – das ist heute Standard in vielen Genres. Es war nicht immer so: In Arcade-Klassikern wie *R-Type* oder Konsolen-Highlights wie *Super Mario Bros.* mussten Zocker mit einer begrenzten Anzahl an Bildschirmleben auskommen. Waren die verbraucht, hieß es wieder von vorn anfangen. Heute will die überwältigende Mehrheit der Spielergemeinde eine Speicherfunktion nicht mehr missen, wie eine Umfrage auf www.pcgames.de ergab: Satte 68 % der über 500 Teilnehmer wünschen sich, jederzeit einen Spielstand anlegen zu können.

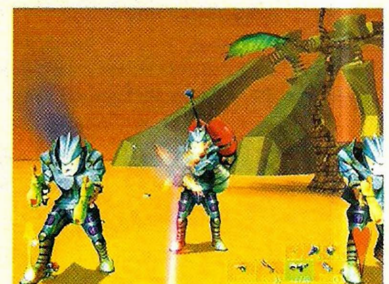
„Wir werden sicher nicht wieder den gleichen Fehler machen." Die Entwickler zum Speicherdrama in Aliens vs. Predator.

Warum also fehlt dieses Feature so oft? Wir fragten Jason Kingsley vom britischen Entwickler Rebellion, der vor einiger Zeit für das 3D-Actionspiel *Aliens vs. Predator* viel Kritik einstecken musste: „Das Spiel sollte Angst machen. Wir dachten uns, wenn man immer nur ein paar Schritte vorwärts geht, abspeichert und dann um die nächste Ecke lugt, würde das viel von der Spannung kaputtmachen." ‚MarS', ein Mitglied der PC-Games-Online-Community, gibt den Programmierern nur teilweise Recht: „Dadurch wurden die einzelnen Levels tatsächlich span-

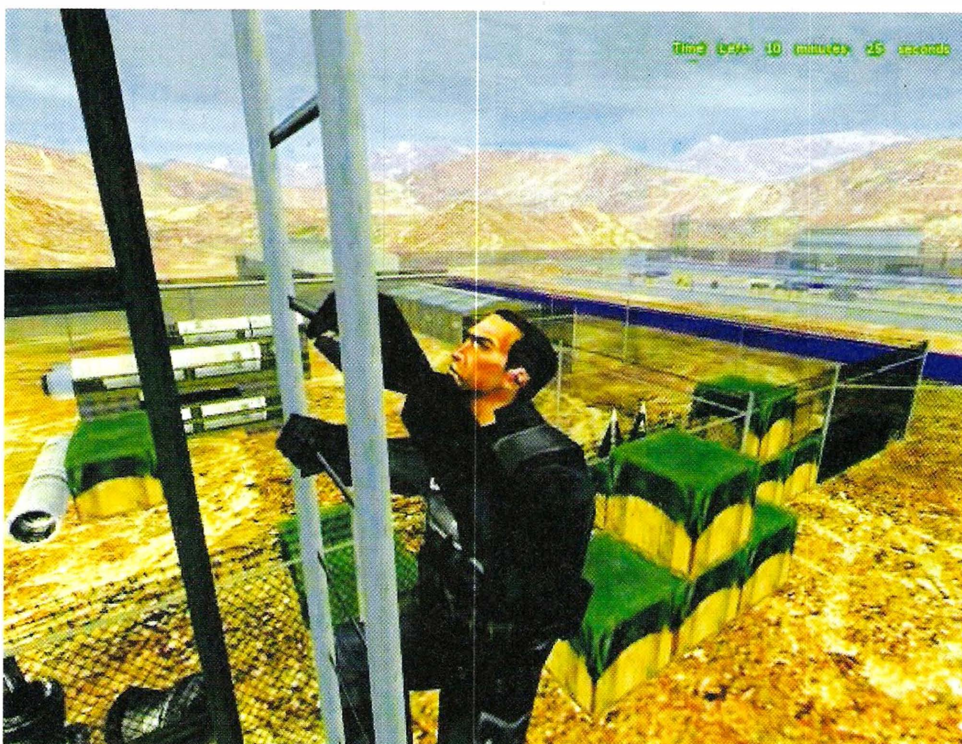
Punktabzug in der B-Note

Warum PC Games Giants - Citizen Kabuto abgewertet hat und warum die Schöpfer des Actionspiels auf verspätete Ehren hoffen können.

Drei abwechslungsreiche Kampagnen, farbenprächtige Grafik, actionreiche Feuergefechte und doch nur 78 Wertungspunkte? PC-Games-Tester Georg Valtin liefert die Erklärung für acht Prozent Abzug: „Nervige Unzulänglichkeiten machen die guten Ansätze kaputt. Die fehlende Speicherfunktion kostet während der teils sehr langen und schwierigen Missionen Nerven." Wollten die Entwickler von Planet Moon Studios die kurze Spieldauer von gerade mal rund 20 Stunden durch den erhöhten Schwierigkeitsgrad kompensieren? PC Games meint: Das kann nicht Sinn der Sache sein. Und fordert Abhilfe. Die soll kommen: Wie uns PR-Manager Mike Hesse bereits in der vergangenen Ausgabe versicherte, arbeiten die Programmierer bereits an einem Patch, der die Option enthalten wird, jederzeit zu speichern. Matt Findley von Interplay ist allerdings nach wie vor von der ursprünglichen Lösung überzeugt: „Die echten Spieler verstehen unser Konzept. Aber wie immer sind die Unzufriedenen die lautesten, obwohl sie in der Minderheit sind. Manche sind eben mehr daran interessiert, das Programm durchzuzocken, als eine gute Spielerfahrung zu bekommen. Ich denke nicht, dass Hardcore-Gamer den Patch installieren werden." Der Meinung können wir uns zwar nicht anschließen, aber hoffentlich wird *Giants* mit dem Update das Top-Spiel, das es hätte sein sollen – mitsamt einer angemessenen Wertung.



GIANTS Die drei Meccs hatten es auf dem Action-Planeten Majorca oft unnötig schwer.



PROJECT: I.G.I. Auch Eidos' Shooter hätte mit einer ordentlichen Speichermöglichkeit eine höhere Wertung verdient. Vielleicht klappt's ja mit dem Patch, den uns die Macher von Innerloop versprochen haben.



FINAL FANTASY Squares erfolgreiches Japano-Rollenspiel verwendet Speicherpunkte. Ein typisches Merkmal von Konsolen-Software.

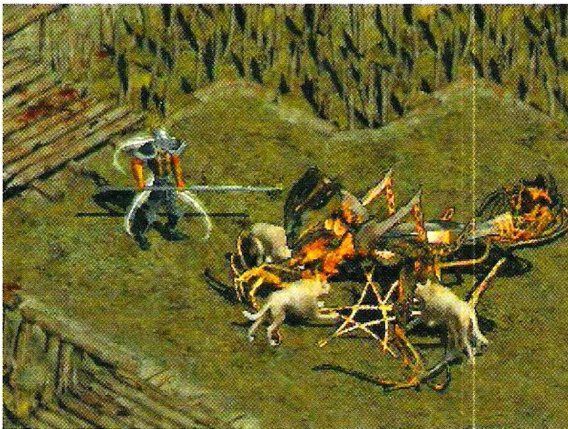
nender. Aber: Nach dem 20. Ausprobieren war das echt nervig!" Eine Einschätzung, die viele Käufer des First-Person-Shooters teilten – Rebellion lieferte nach einigen Protesten einen Patch nach, der das Speicherproblem behob. „Viele waren frustriert, weil sie nicht weiterkamen. Bei zukünftigen Projekten werden wir sicher nicht wieder den gleichen Fehler machen", verspricht Kingsley. Auch die Entwickler des Ego-Shooters *Project: I.G.I.* zeigen sich einsichtig: „Ursprünglich sollten die Levels in unserem Spiel kurz und knackig werden. Wenn ich aber jetzt zurückblicke, muss ich sagen, dass die Missionen tatsächlich zu lang geraten sind. Wenn man so viel Zeit investiert hat, ist es verdammt frustrierend, kurz vor dem Ziel draufzugehen." Konsequenz: Ein Update soll die von vielen Spielern vermisste Option ergänzen. Ähnliche Erfahrungen mussten die Programmierer von Nihilistics Rollenspiel *Vampire: Die Maskerade* machen. Auch hier brachte ein Patch die ersehnte Spielstand-Erlösung. Obwohl, wie Nihilistic-Präsident Ray Gresko meint, „man *Vampire* auch ganz gut ohne spielen konnte." Unzählige Schreiber von Protest-E-Mails waren da allerdings anderer Meinung.

Doch ist eine Savegame-Funktion wirklich immer sinnvoll? „Klar gibt es Programme, die so etwas nicht nötig haben, etwa *Tetris* oder ähnliche Mini-Spiele, bei denen der Highscore die treibende Kraft ist", meint Jason Kingsley. ‚Nali_WarCow' und ‚blackraven' erweitern die Liste im PC-Games-Forum: „Bei Sportspielen lieber nicht. Man stelle sich vor, dass man bei *FIFA* kurz vorm Torschuss speichern kann." „Simulationen brauchen so was nicht. Würde ich als ziemlich komisch empfinden und es könnte sogar die Atmosphäre stören." Heißt das, dass Speichern die Spannung kaputtmacht? „Ich weiß aus eigener Erfahrung, dass ich fast alle fünf Minuten speichere, wenn das erlaubt ist. Dadurch bringe ich mich natürlich um ein bisschen Spielspaß. Wenn mal ein Angriff in die Hose geht, lade ich wieder neu", meint jedenfalls ‚Joker' auf www.pcgames.de. ‚Canardo' hat seine Lösung gefunden: „Ich denke, die Leute können selbst entscheiden, was ihnen Spaß macht und was nicht. Wenn ich eine Herausforderung will, dann brauche ich ja nicht zu speichern." Klar, das Wissen darum, dass hinter der nächsten Ecke der sichere Tod für den Bildschirmhelden lauern könnte, sorgt für mehr Nervenkitzel. Aber das anfangs noch spannende Duell ist schnell zum Gähnen, wenn man es ein Dutzend

Die perfekte Lösung?

Spieledesigner haben sich über die Jahre die verschiedensten Möglichkeiten einfallen lassen, den Spielern Frust zu ersparen. Wir stellen Ihnen die drei derzeit gängigen Speichersysteme vor und zeigen die Vor- und Nachteile auf.

System	Vorteil	Nachteil
Speichern jederzeit	Besonders bei Action- und Strategiespielen gängige Praxis, die dem Spieler die größtmögliche Freiheit lässt. Er kann selbst entscheiden, wann und wo er speichern will.	Verleitet zum Dauerspeichern. Macht manche Passagen zu einfach oder nimmt dem Abenteuer viel vom Nervenkitzel.
Speicherpunkte	In einigen Programmen kann der Spieler seinen Fortschritt nur an bestimmten Stellen sichern. Steigert die Spannung – „Schaffe ich's bis zum nächsten Savepoint?".	Sorgt für Ärger, wenn die Abschnitte zu weit auseinander liegen, da man immer wieder die gleichen Szenen wiederholen muss.
Speichern nach Missionen	Vor allem Simulationen und Sportspiele erlauben Savegames nur in Spielpausen, etwa zwischen Einsätzen oder nach dem Ende eines Rennens.	Stellt den Spieler vor die größte Herausforderung. Kann sehr frustrierend sein, wenn die Missionen viel Zeit in Anspruch nehmen.



DIABLO 2 Auch mit der Speicherlösung in Blizzards erfolgreichem Action-Rollenspiel waren nicht alle zufrieden.

„Quicksave ist Pflicht. Wenn sie's nicht lernen, sollte man die Entwickler verprügeln!" – ‚blackraven' im PC-Games-Forum

Mal absolvieren muss. Was auch die Macher des Attentäter-Actionspiels *Hitman: Codename 47* zu hören bekamen: „Einige Spieler mochten es so schwierig, die meisten haben sich aber darüber geärgert", gibt Karsten Hvidberg vom dänischen Programmiererteam IOI zu. Ein Update wird wohl trotzdem nicht folgen. „Wir stecken schon voll in den Arbeiten zum Nachfolger. Aber wir wollen's in Zukunft besser machen. *Hitman 2* wird vermutlich Speicherpunkte enthalten."

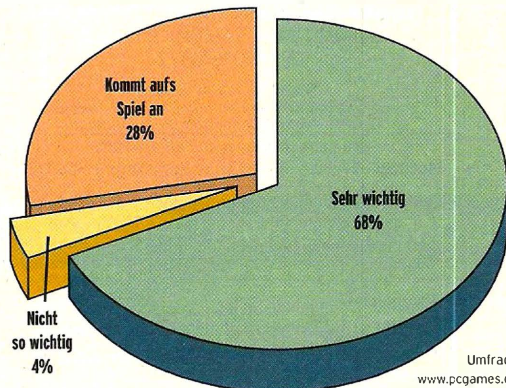
„Quicksave ist Pflicht! Wenn sie's nicht lernen, sollte man die Entwickler verprügeln!" Ganz so weit wie ‚blackraven' im Forum wird PC Games dann doch nicht gehen. Wir werden aber auch in Zukunft Programme abwerten, wenn eine unzureichende Speicherfunktion den Spielspaß schmälert. Und die Prozentpunkte entsprechend erhöhen, wenn die Entwickler per Patch nachträglich Abhilfe schaffen.

Rüdiger Steidle

Eindeutiges Votum

Zwei Drittel unserer Leser möchten immer und überall ihre Erfolge sichern können, wie unsere Umfrage zeigt.

Wie wichtig ist es Ihnen, jederzeit speichern zu können?

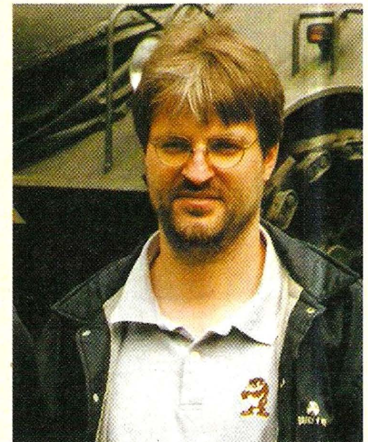


Sicht des Entwicklers

Quicksave hat großen Einfluss auf die Spielbalance und muss deshalb von Beginn an im Designkonzept berücksichtigt werden.

Wie zeitaufwendig ist es eigentlich, eine Speicher-Option einzubauen?

Industrie-Veteran Teut Weidemann vom deutschen Entwicklerteam Wings Simulations (*Panzer Elite*) weiß mehr dazu: „Das hängt vor allem davon ab, wie stark der Gamer die Spielwelt beeinflussen kann. Bei Ego-Shootern, in denen die Umgebung ‚starr' ist, man also nur beispielsweise die Position von Monstern oder Extrawaffen berücksichtigen muss, ist so etwas kein Problem. Wenn man allerdings mitten in der Action abspeichern kann, wird es kompliziert – wohin mit der Rakete, die gerade auf einen zufliegt? Komplexere Programme wie Rollenspiele haben es noch schwerer: Das Datenaufkommen ist so hoch, dass ein paar Spielstände fast so groß geraten können wie eine komplette Installation."



Teut Weidemann, Chef von Wings Simulations, erklärt die technische Seite.

So eine Funktion muss laut Teut von Beginn an im Spieldesign berücksichtigt werden. Und seine private Meinung? „Ich habe eine Speichermöglichkeit bei *Project: I.G.I.* sehr vermisst und es deshalb mit Cheats durchgespielt. Aber mit In-Game-Save wäre ich irgendwie zu schnell fertig gewesen."



Die große Zerreißprobe

Bill Gates persönlich präsentierte der Öffentlichkeit die Xbox auf der Computermesse CES in Las Vegas als Zukunft der Videospiele. Konzentriert sich Microsoft damit ab sofort auf die Xbox? Oder tanzen die Redmonder voller Elan auf beiden Hochzeiten? Wir wollten es genau wissen: Im PC-Games-Exklusivinterview enthüllt Xbox-Pressesprecher Boris Schneider-Johne die Pläne des Software-Riesen.

■ **JEDEM DAS SEINE** Während einige Spiele entweder für Xbox oder PC prädestiniert sind, versuchen sich Black & White sowie Halo auf beiden Plattformen zu etablieren.

PC GAMES: **Auf welches System wird sich Microsoft in Zukunft im Spielbereich konzentrieren? Xbox, PC oder beide Plattformen? Inwieweit wirkt sich das auf Microsofts Entwicklungsstudios (Ensemble Studios, Bungee, Access etc.) aus?**
BORIS SCHNEIDER-JOHNE: Microsoft entwickelt für beide Plattformen und bringt quasi doppelt so viele Spiele wie bisher heraus. Das Verhältnis ist dabei etwa 50:50. *Halo* ist unser einziger Titel, der für beide Plattformen erscheint. Allerdings unterscheiden sich die Versionen für beide Plattformen in einigen Punkten. Beispielsweise sind bei der Xbox die einzelnen Levels von der Spieldauer her nicht so umfangreich wie bei der PC-Variante und die Steuerung wird für den Controller optimiert. Zudem wird es bei der Konsole keine Internet-Unterstützung geben, wir setzen diesbezüglich voll auf Breitband.

PCG: **Wird sich Microsoft insgesamt mehr im Spielemarkt engagieren? Verstärkte Akquisitionen und Verträge mit Entwicklern deuten ja in diese Richtung?!**
BSJ: Ja, Spiele sind für uns wichtig und wir werden unser Angebot auch weiterhin ausbauen. Derzeit befinden sich zahlreiche PC-Titel in der Entwicklung, von denen noch lange nicht alle angekündigt sind. Mit *Dungeon Siege* und *Freelancer* haben wir für 2001 zwei absolute Spitzentitel in der Pipeline. Aber auch von *Mech Commander 2* und dem *Train Simulator* versprechen wir uns einiges. Insgesamt veröffentlichen wir in diesem Jahr etwa zwölf Titel, von Kartenspiel-Sammlungen für Gelegenheitsspieler bis hin zu *Freelancer*, dem unserer Meinung nach bisher umfangreichsten Spiel überhaupt.

PCG: **Muss man demnach nicht befürchten, dass die angekündigten PC-Titel zu Xbox-Spielen umfunktioniert werden?**
BSJ: Nein, auf keinen Fall! Und *Halo* erscheint parallel auf beiden Plattformen. Unsere Entwickler arbeiten massiv sowohl an Xbox- als auch an PC-Titeln. Digital Anvil (*Freelancer*) programmiert beispielsweise schon über ein Jahr an einem noch geheimen Xbox-Spiel.

PCG: **Wird die Weiterentwicklung von DirectX in puncto Grafik, Sound,**

Steuerung etc. nicht dafür sorgen, dass PCs in technischer Hinsicht die Xbox schnell hinter sich lassen?
BSJ: DirectX ist ein Programmierstandard, der durch die intensive Kooperation zwischen Microsoft und der Industrie weiterentwickelt und um gewünschte Funktionen erweitert wird. Dadurch wird es möglich, für Tausende verschiedene Konfigurationen im PC-Bereich zu programmieren. Obwohl Xbox-Spiele zunächst auch per DirectX geschrieben werden, wird sich das in den nächsten Jahren ändern. Dann sprechen die Entwickler die Chips der Xbox wie bei anderen Konsolen direkt an. Aufgrund der spezifischen Hardware ist der DirectX-Umweg eigentlich überflüssig, ermöglicht aber für Programmierer einen schnellen Einstieg in das Coden für Xbox. Durch die direkte Programmierung über die Chips wird die Funktionalität erst so richtig ausgereizt und ermöglicht auch in den kommenden Jahren technisch hochwertige Spiele. Darüber hinaus bietet die Xbox beispielsweise im Bezug auf Controller mehr Möglichkeiten, die so am PC noch nicht möglich sind.

»Mit Dungeon Siege und Freelancer haben wir zwei Spitzentitel in der Pipeline.«

PCG: **Welche Möglichkeiten sind das?**
BSJ: Am Gamepad werden über zwei Steckplätze zusätzliche Geräte anschließbar sein. Ganz konkret denken wir an Headsets. Fahren beispielsweise zwei Spieler an der gleichen Xbox ein Formel-1-Rennen, so bekommt jeder seine eigenen Boxenanweisungen, ohne dass sie der andere hört. Außerdem planen wir eine Kamera, die das Gesicht des Spielers aufnimmt und sein Porträt in ein Spiel integriert. Durch die Vergabe von Lizenzen an Drittanbieter wird es aber auch andere Steuergeräte wie Lenkräder geben.

PCG: **Konzentriert sich das Spieleangebot für Xbox ausschließlich auf klassische Konsolengenres (Jump & Run, Sport- und Rennspiele, Rollenspiele, Prügelspiele) oder wird es beispielsweise auch Simulationen und Strategiespiele geben?**
BSJ: Jein! Mit Sicherheit bedienen wir alle klassischen Konsolen-Genres. Allerdings werden wir und unsere Entwickler dank der technischen Möglichkeiten der Xbox auch neue Spielegattungen und Genre-Mixes herstellen, die es bisher noch auf keiner Plattform gibt. *Munch's Oddysee* ist beispielsweise auch nicht in die klassischen Kategorien einzuordnen, sondern wird ein innovatives Gameplay bieten. Im Grunde sind wir allen Genres gegenüber aufgeschlossen. Entscheidend ist, wie sich ein Spiel auf einem Fernseher und mit unserem Controller spielen lässt und ob man beispielsweise per Splitscreen mit mehreren Leuten auf einem Fernseher spielen kann. Kurz: Die Titel müssen ganz einfach das typische Konsolenspielverhalten unterstützen. Ein *Age of Empires* oder *Command & Conquer* würden als 1:1-Konvertierung schon wegen der Menüstruktur keinen Sinn machen.

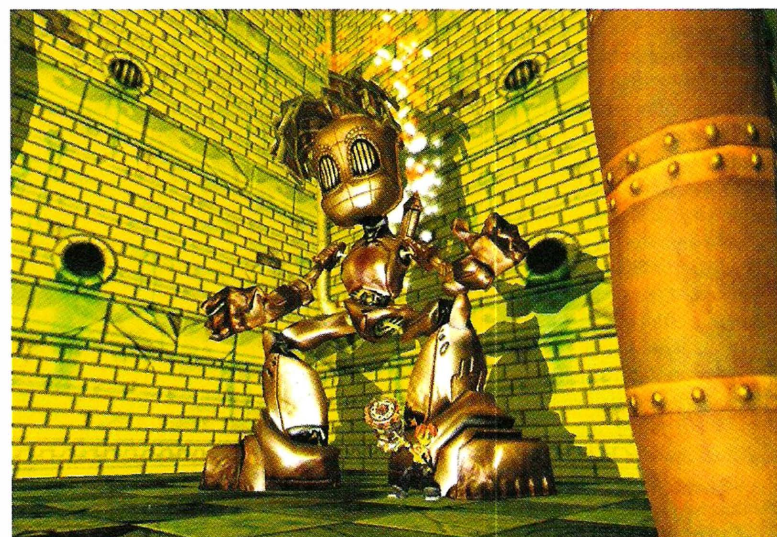
PCG: **Wie soll das Steuerproblem bei Ego-Shootern mangels Maus und Tastatur gelöst werden?**
BSJ: Dass Ego-Shooter auf Konsolen funktionieren, zeigte Nintendo mit einigen sehr guten Titeln. Bei der Entwicklung müssen eben das angesprochene, typische Konsolen-Gameplay und der Controller berücksichtigt werden. Eine typische Maus/Tastatur-Steuerung für Shooter ist logischerweise auf der Xbox nicht zweckmäßig, was Konvertierungen damit auch in diesem Genre nicht sinnvoll macht. Überhaupt gilt: Konvertierungen von PC auf Xbox wird es nur geben, wenn es auch Sinn macht und die Version so angepasst ist, dass sie qualitativ, spielerisch und technisch den Ansprüchen unserer Konsole gerecht wird. Dadurch unterscheiden sich die Versionen zwangsweise voneinander, selbst wenn sie den gleichen Titel haben.

»Es ist ein grundsätzlicher Irrtum, dass Spiele für die beiden Plattformen parallel entwickelt werden können.«

PCG: **Macht Microsoft diesbezüglich Vorgaben, dass ein Spiel exklusiv für Xbox erscheinen darf, nicht aber für PC, und gibt es Order, in welchen Abständen beide Versionen erscheinen dürfen?**


EXKLUSIV Mit Munch's Oddysee und dem Helden Abe sicherte sich Microsoft einen der vielversprechendsten Konsolentitel.


HEISS ERWARTET Trotz aller Gerüchte: Halo wird es auf Xbox und PC geben, jedoch in leicht unterschiedlichen Versionen.


KLEIN, ABER OHO Bei der offiziellen Vorstellung der Xbox auf der Entertainmentmesse CES sorgte vor allem die überzeugende Demo von Malice bei den Zuschauern für Begeisterung.


HOFFNUNGSTRÄGER Microsofts Freelancer gilt laut Microsoft als eines der bis dato umfangreichsten PC-Spiele.

BSJ: Nein, *Munch's Oddysee* ist das bis dato einzige Spiel, das ausschließlich auf Xbox erscheinen wird. Die Spiele kommen auf den Markt, sobald sie fertig sind, da wird es keine Vorgaben von Microsoft geben.

» Zwischen der Xbox- und der PC-Version von Halo wird es einige Unterschiede geben. «

PCG: Wie lange kann die Entwicklung der Titel für PC und Xbox parallel laufen, basieren doch beide auf der gleichen Technik?
BSJ: Es ist ein grundsätzlicher Irrtum, dass Spiele für die beiden Plattformen parallel entwickelt werden können. Xbox-Spiele sind für die Konsole zugeschnitten und optimiert, werden direkt von DVD gespielt und anders gesteuert, zudem ist die Leistungsfähigkeit der Xbox so hoch, dass es noch etwa zwei Jahre dauern wird, bis die Software auf jedem handelsüblichen PC läuft. Die technischen Unterschiede zwischen beiden Plattformen sind einfach zu groß. Natürlich können Aspekte wie Spielidee, Leveldesign und Story übereinstimmen, in Sachen Steuerung, Menüführung, Grafik etc. werden die Spiele aber immer unterschiedlich ausfallen. Bei der Entwicklung für Konsole optimiert man die Software auf ein zugeschnittenes System, beim PC eben nicht.

PCG: Hat Microsoft Interesse daran, dass originäre PC-Spiele, etwa *Commandos* oder *Diablo 2*, auch für Xbox umgesetzt werden, oder setzt man auf komplett neue oder eigens entwickelte Spiele?
BSJ: Wir werden bereits erschienene Spiele nur für Xbox anbieten, wenn die neue Version auch tatsächlich mehr oder andere Inhalte bietet als die erhältlichen Varianten. Beispiel hierfür ist *Tony Hawk's Pro Skater 2*, das in der Xbox-Version unter anderem eine stark verbesserte Grafik sowie viel mehr Levels bietet.

» Wir werden uns im Simulations-Genre weiterhin so engagieren. «

PCG: Wie sieht Microsoft die Zukunft von Simulationen und Weltraum-Actionspielen à la *Starlancer* – wird sich Microsoft hier noch engagieren oder legen die durchwachsenen Verkaufszahlen von *Starlancer*, *Crimson Skies* etc. den Schluss nahe, dass es in dieser Richtung künftig eher weniger gibt?
BSJ: Nein, wir sind mit den diesbezüglichen Verkaufszahlen zufrieden und werden uns als Marktführer in diesem Segment auch weiterhin so engagieren. *Freelancer* schätzen wir beispielsweise als einen der Tophits 2001 ein.

PCG: Xbox-Spiele werden schon seit über einem Jahr entwickelt, obwohl die finalen Entwicklungssysteme und der Grafikchip erst in den nächsten Wochen in der endgültigen Version ausgeliefert werden. Wirken sich da denn nicht die letzten technischen Änderungen (etwa die Drosselung des Grafikchips von 300 MHz auf 250 MHz) auf bereits in der Entwicklung befindliche Spiele aus?
BSJ: Es sind tatsächlich bereits sehr viele Titel in der Mache, einige bereits seit über einem Jahr. Wir haben ungefähr 2.500 Entwicklungskits an etwa 200 Firmen vergeben, die an die 100 Titel in Arbeit haben. Bis zur Veröffentlichung der Xbox rechnen wir mit 30 bis 40 fertigen Spielen. Seit Ende Dezember ist die Entwickler-Software bis auf einige kleine Modifikationen fertig, die bisher verwendete Vorversion des Grafikchips wird im März durch das finale Bauteil ersetzt.

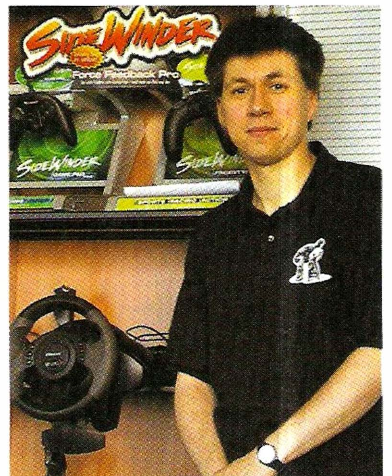
Die technischen Änderungen wirken sich nicht auf die in der Entstehung befindlichen Spiele aus, da die Entwicklungsumgebung immer noch etwas schwächer konzipiert war als die endgültige Xbox-Spezifikation, jetzt steht die Optimierung auf dem Programm.

Die letzten Änderungen sind einfach zu erklären: Der Geschwindigkeitsvorteil von 300 Millionen Polygonen pro Sekunde gegenüber 250 Millionen wirkt sich in Spielen verhältnismäßig gering aus, verbraucht aber mehr Leistung und produziert deutlich mehr Hitze, die es abzuführen gilt.

PCG: Für Xbox-Spiele wird es ja keine Patches geben, entsprechend fehlerfrei müssen die ausgelieferten Titel sein. Profitieren davon auch PC-Spieler durch die dadurch zwangsläufig entstehende, höhere Qualitätssicherung?
BSJ: Das wäre schön, wird aber nicht so sein. Patches werden im PC-Bereich zu 90 % deswegen notwendig, weil das Spiel in einer bestimmten Konfiguration nicht läuft oder sich nicht mit einer Hardwarekomponente verträgt. Das ist bei der Xbox kein Problem: Die Spiele müssen einen Kompatibilitätstest erfolgreich bestehen, für inhaltliche Perfektion sorgen die Entwickler mit massiver Qualitätssicherung. Xbox-Spiele können rein technisch auch gar nicht gepatcht werden, weil sie direkt von DVD gespielt werden. Einzig die Erweiterung, beispielsweise um neue Autos oder Levels, ist geplant. Derartige Daten werden dann auf der Festplatte gespeichert. PC-Spieler müssen wohl oder übel weiterhin mit Patches leben.



DIE KLEINE SCHWARZE Das Design der Xbox ist überraschend konventionell ausgefallen. Die inneren Werte deklassieren die Konkurrenten von Sony und Sega allerdings um einiges.

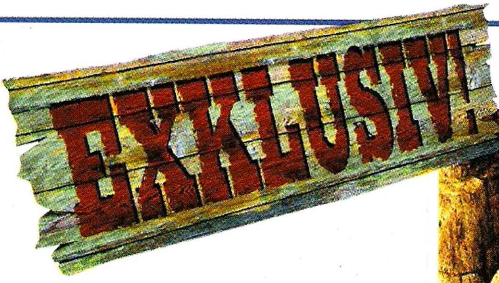


AUSKENNER Boris Schneider-Johne ist als Pressesprecher für die Xbox zuständig.

■ **DER HELD, WAS ER VERSPRICHT**
Zwischen den meisten Missionen bekommen Sie grandiose Zwischensequenzen zu sehen, die jede Menge Atmosphäre transportieren.

- ENTWICKLER **Spellbound**
- ANBIETER **Infogrames**
- VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **März 2001**
- ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

Das sind mir ja schöne Revolverhelden



Als wir Desperados zum ersten Mal gesehen haben, wussten wir: Das wird was! Jetzt durften wir als weltweit einzige Redaktion eine nahezu fertige Version des Commandos-2-Konkurrenten von vorn bis hinten durchspielen. Grandiose Grafik, enorme Spieltiefe, viel Abwechslung und gnadenlose Spannung – da müssen selbst Profi-Taktiker den Stetson ziehen.

■ DIE NACHT ZUM TAG GEMACHT
Zur Verdeutlichung haben wir zwei Karten aneinander geklebt, denn an dieser Felsenfestung spielen eigentlich zwei Missionen – zunächst bei Tag, später bei Nacht. Achten Sie vor allem auf den schmalen Pfad am rechten Rand, über den Cooper unbemerkt sehr weit ins Innere der schwer bewachten Bastion eindringen kann.

Im Schutz der Dunkelheit schleicht ein Schatten an der Mauer des Forts entlang. Unbemerkt. Zum Glück erzählen sich die Wachposten auf den Türmen lieber Weibergeschichten, als die Umgebung im Auge zu behalten. Der Schatten hat einen Namen: John Cooper. Beruf: Kopfgeldjäger. Und er ist nicht ohne Grund hier, denn sein Kumpel Sanchez wird in der Festung gefangen gehalten. Ihn da rauszuholen, erscheint angesichts eines bis an die Zähne bewaffneten Bataillons wie blanker Selbstmord. Immerhin: Fünf Patrouillen hat er bereits ausgeschaltet, allesamt geräuschlos mit einem gezielten Messerwurf. Zwar zählt John Cooper zu den besten Schützen westlich von Santa Fe, doch in dieser lauen Sommernacht wäre der Einsatz seines Revolvers nicht zu überhören. Und im Gegensatz zu den schmierigen Gringos, die er kürzlich am Lagerfeuer überrascht hat, haben die Jungs hier deutlich mehr Gehirn- als Ohrenschmalz. Da passiert es: Sein fünftes Opfer wird hinter einem Felsen entdeckt. Peng – mit einem Schuss in die Luft macht ein Soldat seine Kollegen aufmerksam. Sekunden später ähnelt das Fort einem Wespennest, weitere Sekunden danach wird der flüchtende Cooper von tödlichen Kugeln eingeholt.

„Mission fehlgeschlagen – Sie wurden getötet!" Eine Meldung, die man in *Desperados* sehr oft zu sehen bekommt. Doch das stachelt den Ehrgeiz nur noch mehr an, schließlich ist immer klar, wo der (Denk-)Fehler lag. Trotzdem ist *Desperados* kein Spiel für ungeduldige Strategen: Ohne Beobachtungsgabe, gutes Timing und natürlich viel Ausprobiererei geht nichts; die Quicksave-Funktion avanciert schnell zu Ihrem besten Freund. Und: *Commandos*-Erfahrung kann nicht schaden. Denn die Grundregeln (vorsichtig vorgehen, unnötigen Lärm vermeiden, sehen, aber nicht gesehen werden) sind exakt die gleichen wie beim Zweite-Weltkriegs-Pendant.

Spannung pur: Manche Missionen erinnern in ihren Ausmaßen am ehesten an abendfüllende Spielfilme.

Die Grundidee: Eine Truppe von hoch spezialisierten Profis löst gemeinsam knifflige Spezialaufträge – ohne Teamwork ist keine einzige Mission zu schaffen. Per Mausklick lassen Sie die Einzelkämpfer über teils riesige Karten schleichen und am rechten Ort zur rechten Zeit agieren – da wird gesprengt, geschossen, betäubt, abgelenkt, verarztet, eingesackt, gefesselt und niedergeschlagen. Der Ablauf vieler Missionen erinnert durchaus an abendfüllende Spielfilme – Atmosphäre pur! Abgesehen von Rollenspielen schaffen es nur wenige Genres, den Spieler ähnlich gefangen zu nehmen wie jene Echtzeit-Taktikspiele.

Daran, dass wir in den vergangenen Monaten sehr intensiv über dieses Spiel berichtet haben, merken Sie schon: *Desperados* ist eines unserer absoluten Lieblingsprojekte für dieses Jahr. Das liegt natürlich

1 Jede Person verfügt über fünf Standard-Waffen und -Tricks; bei Schusswaffen wird die verbleibende Munition angezeigt.

2 Rauschende Wasserfälle und Flüsse überdecken glücklicherweise so manches verdächtige Geräusch.

3 Verfärbt sich der Sichtkegel eines Gegners rot, wurde Ihr Mann entdeckt – da heißt es rechtzeitig den Abzug betätigen.

4 Die aufsteigenden Ziffern stehen für die Hitpoints, die Ihrem Schützling bei einem Treffer abgezogen werden.

5 Die Anzahl der Sternchen über betäubten Gegnern signalisiert, wie lange diese noch bewusstlos bleiben.

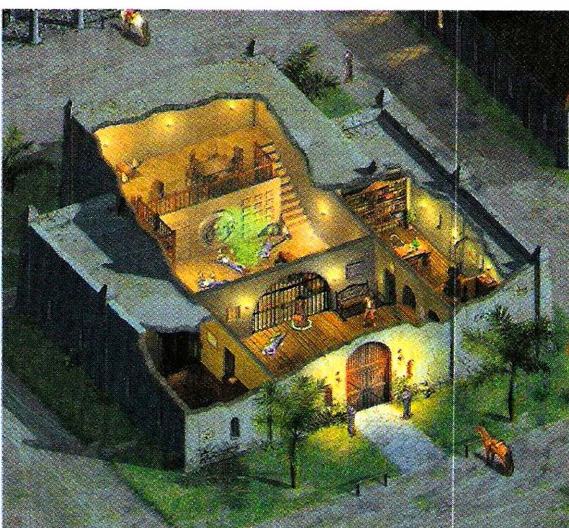
6 In vielen Gebäuden kann man sich verstecken; ein Vorab-Blick durchs Schlüsselloch verrät etwaige Gegner im Inneren.

7 Hier wird zwischen Laufen und Kriechen gewechselt; ein Doppelklick lässt die angewählte Figur zum Ziel sputen.

8 Zwischen diesen Teammitgliedern (hier: Cooper und Sam) können Sie per Mausklick hin- und herschalten.

9 Hinter Zäunen, Felsen und Sträuchern können Cooper & Co. unbemerkt entlangkriechen und -schleichen.

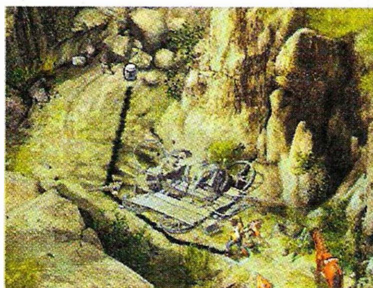
10 Die einblendbare Mini-Karte verrät Ihnen Freund und Feind in der Umgebung auf einen Blick.

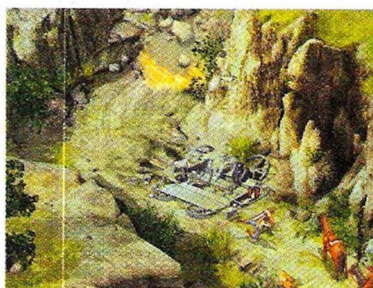


DURCHBLICK Betritt Ihre Figur ein Haus (hier: Doc McCoy), wird das Dach ausgeblendet und der Blick ins Innere freigegeben.

auch an der frischen, unverbrauchten Western-Thematik, die derzeit unter Spiele-Herstellern absolut hip ist. Wie man es nicht macht, zeigt das öde Echtzeitstrategiespiel *America* (siehe Test auf Seite 100). Anders als diese emotionslose *Age of Empires 2*-Kopie von Data Becker setzt *Desperados* auf ausgefeilte Charaktere, eine durchgängige Handlung und üppig ausgestattete Schauplätze. Da wird nichts ausgelassen, was uns Clint Eastwood, John Wayne, Terrence Hill und Bud Spencer als Wilden Westen verkauft haben: Goldminen, Baumwollfelder, Sümpfe, Saloons, Gefängnisse, Schaufelraddampfer, Festungen, Lagerfeuer und Pueblos – derlei Szenarien dienen als Kulisse für eine atemberaubende Jagd nach einem Schurken namens El Diablo. Während der Reise gerät Cooper auch zwischen die Fronten von US-Armee und Rebellen und erlebt Banküberfälle, Entführungen, Morde und finstere Verschwörungen.

Die Story mit ihren vielen überraschenden Wendungen lebt nicht zuletzt von den charismatischen Nebendarstellern, die Revolverheld John Cooper nach und nach einsammelt. Sie machen die Bekanntschaft von Sprengstoffexperte Sam, lernen die liebreizende Pokerspielerin Kate kennen, nehmen sich der wieseligen Chinesin Mia an, schließen Freundschaft mit dem Ex-Bandenchef Sanchez und profitieren von den abgefahrenen Gerätschaften des Doc McCoy. Letzterer lässt schon mal ein Betäubungsmittelfläschchen in einer gasgefüllten Schweinsblase zum Ziel schweben und holt es dort per Schuss auf den Boden herunter, wo





SPRENGMEISTER Sam legt eine Schwarzpulverspur und entzündet dadurch das TNT-Fass. Allerdings sollte er rechtzeitig das Weite suchen, um nicht von der Druckwelle erfasst zu werden.

Vom Alkoholpegel bis zum Faktor Feigheit: Jeder der 25 Gegnertypen reagiert anders.

es seine buchstäblich atemberaubende Wirkung nicht verfehlt. Bei so viel multikultureller Vielfalt bleiben kleinere Reibereien innerhalb der Mannschaft nicht aus: Sam und Doc können sich nicht ausstehen, provozieren sich gegenseitig und liefern sich mehr als einmal hitzige Wortgefechte. Doch weil fast jedes Teammitglied irgendwann wahlweise auf dem Galgenpodest steht oder in einer feuchten Gefängniszelle der Befreiung harrt, müssen sich alle am Riemen reißen und etwaige Vorbehalte über Bord werfen.

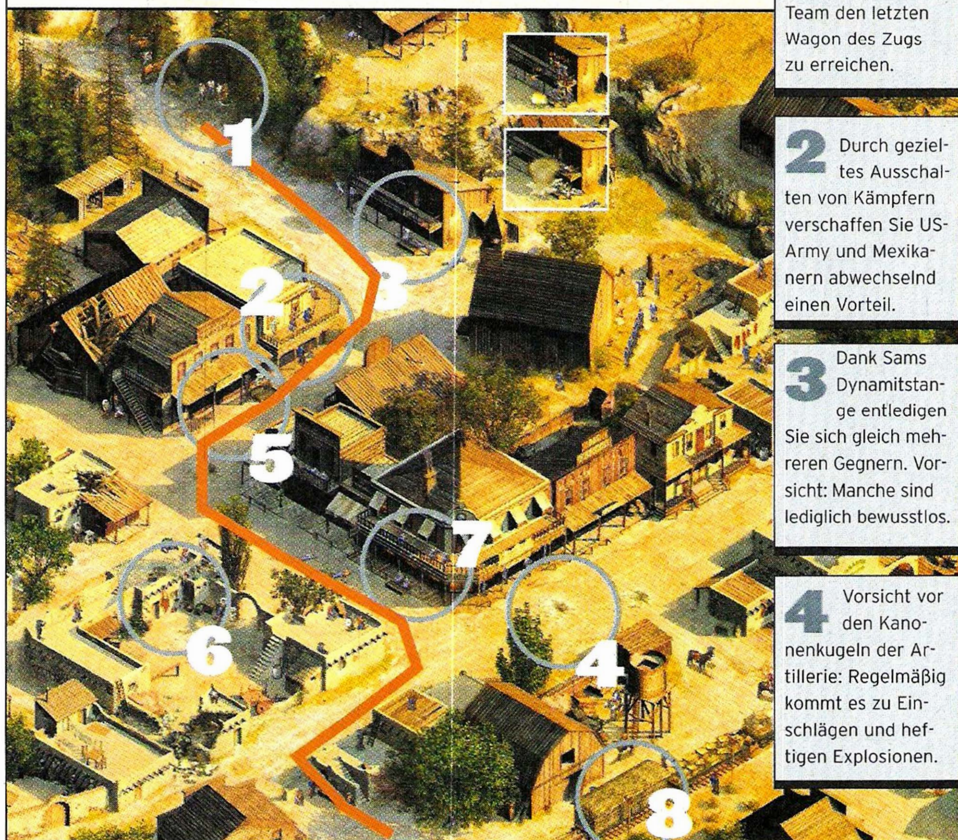
Bei all den Schwierigkeiten, auf die Ihre Truppe während der 24 Missionen stößt, bleibt es nicht aus, dass manche Locations gleich mehrmals besucht werden müssen: Eine Felsenfestung sieht man sowohl vor als auch nach einem Angriff, in ei- ner mexikanischen Stadt sind Ihre Schützlinge mal bei Tag, mal bei Nacht. Die Finsternis bietet den unschätzbaren Vorteil, dass die Feinde nicht sehr weit sehen können. Manche Mexikaner sprechen auch durchaus dem Alkohol zu, was Reaktionszeiten verlängert und Sichtweiten verkürzt. Wenn Sie mit gedrückter Alt-Taste eine Person anklicken, wird deren Sichtkegel eingeblendet, der je nach Situation unterschiedlich eingefärbt ist – von grün (alles roger) über gelb (entdeckt, aber nicht identifiziert) und orange bis hin zu rot. Dann ist es allerdings schon fast spät: Zwischen einem „Heeeeeeee, wer da?!?" und der ersten abgefeuerten Kugel vergehen nur wenige Millisekunden.

Von den 25 verschiedenen Gegnertypen reagiert jeder anders: Vordefinierte Werte wie Treffsicherheit, Trägheit, Mut oder Alkoholpegel bestimmen das Verhalten. Manche nehmen es ohne Wimpernzucken mit Cooper, Sam und Sanchez gleichzeitig auf (zumindest versuchen sie es), andere holen bereits beim leisesten Verdachtsmoment Hilfe. Wie in *Commandos* sollten Sie Leichen tunlichst aus dem Sichtfeld der Rivalen entfernen. Aus Gründen des geräuschlosen Täuschens und Tarnens schalten Sie die meisten Gegner mit Faustschlägen, Messerwürfen oder Kates legendärem Tritt in die Familienplanung aus. Überhaupt leistet die bildhübsche Kate unschätzbare Dienste; bei ihr genügt bereits ein dezentes Zupfen am Strumpfband, um die männlichen Blicke auf sich zu ziehen. Der dünne, rosafarbene Sichtkegel der Betrachter bietet beste Voraussetzungen für einen überraschenden Knockout. Taktiken, die im einen Szenario funktionieren, müssen aber nicht immer klappen: Der Blendspiegel von Miss Kate ist bei Dunkelheit unbrauchbar und das Betäubungsgas-Fläschchen birst nicht, wenn man es auf sandigen Untergrund wirft.

Natürlich wird in *Desperados* auch geballert; vor allem Scharfschütze Cooper greift bevorzugt zum Schießeisen. Entfernung, Lichtverhältnisse und Waffentyp entscheiden über die Treffsicherheit. Prinzipiell verfügen Colts und Gewehre über unlimitierte Munition. Kleiner Haken: Waffen müssen nachgeladen werden – mehr als sechs Schuss nacheinander sind beispielsweise mit Coopers Colt nicht drin. Außerdem laufen die Revolver mit der Zeit heiß und müssen erst abkühlen, bevor sie wieder funktionieren. Mit diesen – realistischen – Tricks verhindern die Spieldesigner, dass

So spielt sich Desperados

Unmengen von Gegnern, zeitkritische Situationen: In Mission 21 kann viel schief gehen. Wir zeigen Ihnen einen möglichen Weg durchs feindliche Gebiet.



1 Hier startet die Mission. Ihr Ziel ist es, mit dem kompletten Team den letzten Wagon des Zugs zu erreichen.

2 Durch gezieltes Ausschalten von Kämpfern verschaffen Sie US-Army und Mexikanern abwechselnd einen Vorteil.

3 Dank Sams Dynamitstange entledigen Sie sich gleich mehreren Gegnern. Vorsicht: Manche sind lediglich bewusstlos.

4 Vorsicht vor den Kanonenkugeln der Artillerie: Regelmäßig kommt es zu Einschlägen und heftigen Explosionen.

5 Über diese Tür gelangt Cooper unbemerkt auf den Balkon. Von dort aus können Sie einzelne Gringos ausschalten.

6 Aufgrund der großen Entfernung muss Sam mit seinem Gewehr eingreifen und damit John Cooper unterstützen.

7 Der Zug kann erst abfahren, wenn die Mexikaner im Vorteil sind. Also müssen alle US-Soldaten dran glauben.

8 Das Team ist an Bord – fehlt nur noch der Schmiere stehende Cooper. Wie erreicht er den Zug noch rechtzeitig?



WORTDUELL Alle Dialoge und Einsatzbesprechungen (Briefings) laufen in einem Kasten am oberen Bildschirmrand ab.

Cooper & Co. Amok laufend alles niederstrecken, was nicht bei Drei auf den Bäumen sitzt.

Die Steuerung ist so gestaltet, dass immer klar ist, welche Aktionen Sie ausführen können und welche nicht: Bei werfbaren Gegenständen (etwa Dynamitstangen oder Messer) wird eine Linie eingeblendet, die unter Berücksichtigung von Windverhältnissen, Hindernissen und Gefällen den voraussichtlichen Weg anzeigt. Beim Anvisieren mit Colts und Gewehren erkennen Sie am Fadenkreuz auf einen Blick die Wahrscheinlichkeit, mit der Sie Ihr Opfer treffen. Ohne die so genannte Quick-Action-Funktion sind manche Situationen nicht zu überstehen. Damit können Sie mehrere aufeinander folgende Aktionen einprogrammieren und auf Tastendruck abrufen. Weitere Hilfe: Weil das Anwählen von Waffen mit der Maus meist zu lange dauern würde, behelfen sich *Desperados*-Profis mit Hotkeys.

Manche Situationen sind nur mit Hilfe von Hotkeys zu überstehen.

Kommt ein Charakter hinzu, lernen Sie zunächst in einer kurzen Mission, wie man die Fähigkeiten und Waffen des Neuzugangs richtig einsetzt. Derlei Kennenlern-Übungseinsätze absolvieren selbst blutige Anfänger innerhalb einer Viertelstunde. An den „richtigen" Missionen hingegen werden Sie stundenlang zu knabbern haben. Die Einsatzbesprechungen laufen automatisch ab und zeigen Ihnen in Form von Dialogen alle wichtigen Schauplätze und Personen. Die Screenshots auf diesen Seiten stammen samt und sonders direkt aus der Beta-Version und zeigen deutlich, mit welch großem Aufwand und mit wie viel Liebe zum Detail das Wildwest-Szenario umgesetzt wurde. Viele Karten sind so prächtig, dass man sie sich am liebsten gerahmt an die Wand hängen möchte – vor allem in der höchsten angebotenen Auflösung von 1.024x768 Punkten. Der Trick: Nach dem Modellieren der Karten via 3D-Software haben die Grafiker buchstäblich jeden Grashalm von Hand mit Malprogrammen nachbearbeitet – daher der fotorealistische Look. Auf einem ähnlich hohen Niveau sind Soundtrack und deutsche Synchronisation angesiedelt; der megacoole Cooper klingt wie Bruce Willis in seinen besten Zeiten und der vorwitzige Sam könnte Eddie Murphys Bruder sein.

Die Arbeiten an *Desperados* werden in Kürze abgeschlossen. Grafik, Missionsdesign und Benutzeroberfläche sind fertig, alle 24 Einsätze sind komplett spielbar. Natürlich fehlen noch einige Kleinigkeiten. Die eine oder andere Zwischensequenz will

The good, the bad and the ugly

Getrennt marschieren, vereint schlagen: Nur im Team sind Ihre sechs Damen und Herren so richtig effektiv. Wer was besonders gut kann, verraten wir Ihnen hier. Je nach Mission und Einsatzziel kommen zudem noch weitere Spezialfähigkeiten hinzu.

COOPER



Der begnadete Scharfschütze kann außerdem drei Gegner binnen Sekundenbruchteilen ausschalten, Pferde satteln sowie an Felsen hochklettern.

KATE O'HARA



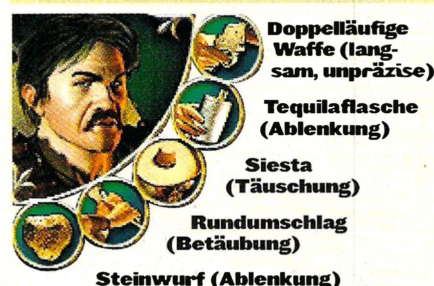
Die professionelle Pokerspielerin stößt frühzeitig zum Team und hat die Gabe, sich geräuschlos und damit unbemerkt an Gegner heranzuschleichen.

SAM



Der ehemalige Sklave versteht sich bestens im Umgang mit Sprengstoffen und beherrscht außerdem Artilleriegeschütze und Kanonen.

INIGO SANCHEZ



Ein bärenstarker, gerissener Mexikaner und ehemaliger Bandenchef, der Gatlings (Geschütze) nutzen und schwere Gegenstände verschieben kann.

DOC MCCOY



Der findige Tüftler hat seinen Doktortitel vermutlich in der Lotterie gewonnen. Er öffnet verschlossene Türen und Schlösser im Handumdrehen.

MIA JUNG



Die zierliche Chinesin schließt sich nach traumatischen Erlebnissen der Gruppe an. Sie versteckt sich bei Gefahr gern in Fässern und Kisten.

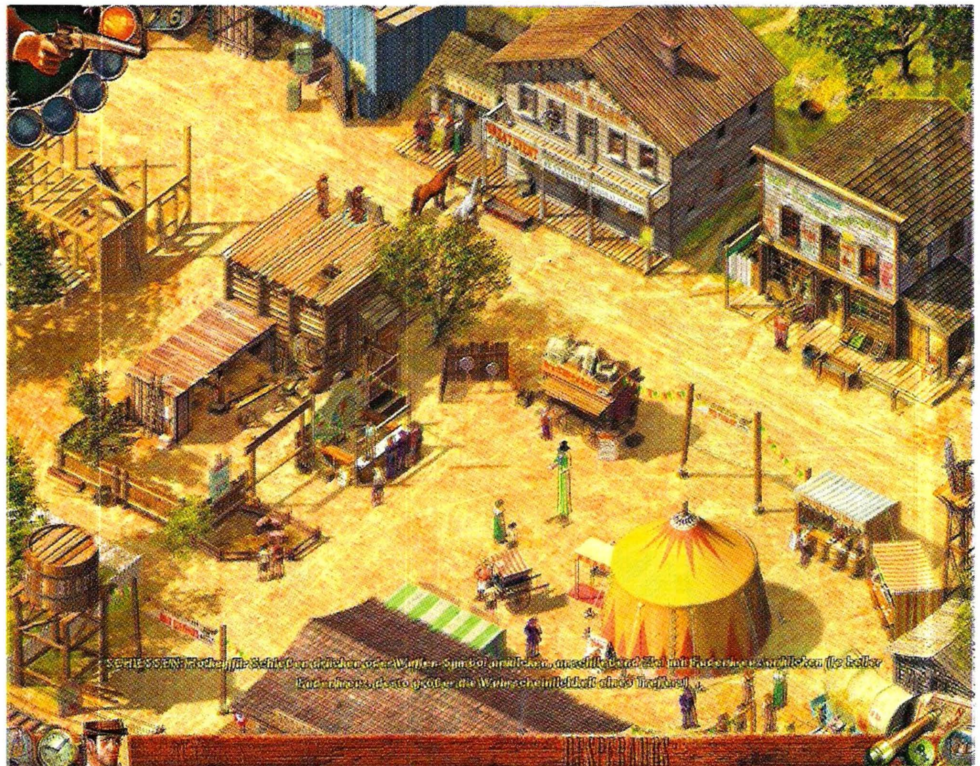


GEWUSST WIE Mia und Sanchez bereiten eine böse Überraschung für die Banditen vor.

vertont werden, zum Teil fehlt die Musik – Peanuts. Derzeit feilen die Spieldesigner an der Feinabstimmung, proben Was-wäre-wenn-die-Dynamitstange-versehentlich-in-den-Wassertrog-fällt-Situationen und justieren am optimalen Schwierigkeitsgrad; in unserer Fassung waren manche Gegner noch einen Tick zu aufmerksam oder zu schnell. Die Beta-Version mit der laufenden Nummer 0.97.113 liefert den schlagenden Beweis, dass sich *Desperados* vor *Commandos 2* keinesfalls verstecken muss – wer hätte das noch vor einem Jahr einer kleinen Firma wie Spellbound zugetraut, die durch die Wirtschaftssimulation *Airline Tycoon* bekannt wurde? Einen entscheidenden Vorteil kann *Desperados* schon jetzt gegenüber *Commandos 2* für sich verbuchen: Während sich die Pyro Studios noch ein paar Monate Entwicklungszeit gönnen, gibt es das Western-Epos ab Ende März zu kaufen. Endgültig abgerechnet wird deshalb bereits im Testteil der nächsten PC Games.

Petra Maueröder





LEHRGANG In der ersten Mission lernen Sie, wie man Cooper klettern, kriechen, Messer werfen, boxen und schießen lässt. Gerade visiert er mit seinem Revolver einen Blumentopf im gegenüberliegenden Fenster an (oben).

Der Countdown läuft: Ende März soll Desperados in den Läden auftauchen.

Rolle zu vergeben!

Sie wollten schon immer einen Helden in einem Computerspiel mimen? Jetzt ist Ihre Chance da!

Noch immer nehmen Infogrames, Spellbound und PC Games Bewerbungen für eine Rolle in einer *Desperados*-Zusatz-CD entgegen: Wir machen Sie zum meistangeklickten Westernhelden jenseits der Rocky Mountains. Alles, was Sie tun müssen, um als gerenderte 3D-Figur verewigt zu werden: Porträtfoto, Ganzkörperfoto und kurze Begründung, warum Sie welche Rolle übernehmen wollen, an folgende Adresse schicken: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „Desperados", Roonstraße 21, 90429 Nürnberg. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der genannten Unternehmen dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss: 28. Februar 2001. Mehr Details finden Sie übrigens in PC Games 02/2001 auf Seite 67.

Barbarische Sitten

Mit neuen Features und technisch überarbeitet entführt Sie Herz des Winters ein weiteres Mal ins kalte Eiswindtal.

■ ENTWICKLER **Black Isle** ■ ANBIETER **Virgin Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **März 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Gut**

QUICKIE

Kann ich das Add-on erst spielen, nachdem ich das Grundspiel beendet habe?
Nein, Sie können jederzeit und mit jeder Party loslegen. Allerdings wurden die Gegner für erfahrene Heldengruppen (etwa Level 9) konzipiert; mit nagelneuen Charakteren gehen Sie bereits in der ersten Schlacht gnadenlos unter.

Gibt es jetzt auch Interaktionen zwischen den Figuren in der Party?
Nein, Sie erschaffen nach wie vor alle Helden selbst und nehmen keine unterwegs auf. Das hat aber den Vorteil, dass Sie sich quasi Ihre Traumparty zusammenstellen können und nicht mit den oft nicht ganz perfekten vorgegebenen Figuren leben müssen.



IMMER DRAUF Unsere kampfkräftigen Helden hauen diese ekligen Monster grün und blau. Grün steht dabei für Säureschaden, während Blau die Angriffe mit Eispfeilen visualisiert.

Da haben Sie mit Müh und Not den bösen Dämon besiegt und sich eigentlich einen Grog am Kaminfeuer verdient, da werden Sie schon wieder gebraucht: Ein verzweifelter Schamane teleportiert Ihre verdutzte Heldentruppe kurzerhand in die nördlichsten Gefilde des Eiswindtals, wo neben sibirischen Temperaturen auch wild gewordene Barbaren für miese Stimmung sorgen.

Diese bedrohen nämlich Ihre friedlichen Stammesgenossen, die in den drohenden Auseinandersetzungen nur zu gern auf die Hilfe einer schlagkräftigen Truppe zurückgreifen. Die Aggressionen der rüpelhaften Burschen sind allerdings nur die Wirkung und Ihre eigentliche Aufgabe ist die Suche nach der Ursache für das plötzliche bösartige Verhalten. Dabei steht wie im ursprünglichen Spiel wieder die Erforschung und Erkundung diverser Außenwelten und natürlich riesiger Höhlen mit zahlreichen Gegnern auf dem Programm.

Spielerisch bleiben die Entwickler damit beim kampflastigen Gameplay von *Icewind Dale*, polierten *Herz des Winters* aber in technischer Hinsicht merklich auf. So kommt eine verbesserte Version der Infinity-Engine zum Einsatz, die wie bei *Baldur's Gate 2* Auflösungen von 800x600 Bildpunkten unterstützt und sich per manueller Einstellung in der Konfigurationsdatei bis zu 1.280x1.024 hochschrauben lässt. Da die alte Grafik komplett ersetzt wird, erstrahlen jetzt auch die detaillierten Schauplätze des Originals im neuen Glanz. Darüber hinaus wurden einige nützliche Features aus *Baldur's Gate 2* – etwa die ausblendbaren Menüleisten – übernommen. Das kleine Inventar wird durch Sammelbehälter für Edelsteine, Spruchrollen sowie Tränke merklich entschlackt. Der Handel wird ebenfalls vereinfacht, indem Sie mehrere Objekte gleichen Typs auf einmal ein- oder verkaufen können.

Spielerisch bleiben die Entwickler beim kampflastigen Gameplay, polierten das Add-on aber in technischer Hinsicht auf.

Obwohl Ihre Charaktere je nach Klasse bis zu Level 17 oder 21 aufsteigen können, wird das Abenteuer angesichts gleichwertiger Gegner kein Zuckerschlecken. Unter anderem bekommen Sie es mit Polarbären, Eisgolems und Schamanen, die Ihnen Geister auf den Hals hetzen, zu tun. Wie im Original ist in den Schlachten die gekonnte Mischung aus Magie- und Waffeneinsatz der Schlüssel zum Erfolg. Neben zahlreichen mächtigen Schwertern, Äxten und Rüstungen helfen Ihnen mehr als 50 neue Hokuspokus-Formeln, die garstigen Wesen in ihre Schranken zu verweisen.

Georg Valtin



UNGEZIEFER Das Problem: Derartiges Gewürm lauert Ihnen in den riesigen Höhlen des Eiswindtales auf. Die Lösung: Waffengewalt und Magie.



GEWUSST, WIE! Eine typische Schlachtaufstellung: Die Nahkämpfer hauen in erster Reihe zu, während Bogenschützen und Zauberer aus sicherer Entfernung mitmischen.

Future of Entertainment

PC Games mit DVD

Ab sofort gibt's PC Games mit praller DVD im Handel. Auf der DVD finden Sie jeden Monat noch mehr Demos, noch mehr Videos und alle Patches der beliebten PC-Games-CD-ROM sowie zusätzlich PC Games TV – die erste und einzige virtuelle Spieleshow auf DVD mit Spielenews, Tipps-und-Tricks-Videos und vielem mehr.



Testen Sie jetzt zwei Ausgaben von PC Games mit DVD zum Preis von einer. Sie sparen 50%.

Einfach anrufen: 01805/959506

0,24 DM/Min.

Gefällt Ihnen PC Games mit DVD, so müssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 9,50 frei Haus – Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen das Magazin wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.



P3 GD 05



■ **MEN'S WORLD**
Im Gegensatz zu beispielsweise Baldur's Gate ist Ihr Hauptcharakter zwangsweise vom „starken Geschlecht".

Die Mauer muss weg!

Ein magisches Gefängnis, kontrolliert von Gesetzlosen. Und Sie mittendrin. Willkommen in der Welt von Gothic!

■ ENTWICKLER **Piranha Bytes** ■ ANBIETER **Egmont Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **März 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Echtzeit-Kämpfe, kaum Statistiken ... Das hört sich sehr nach Action-Rollenspiel an. Tatsächlich spielt sich *Gothic* wesentlich flotter als etwa *Baldur's Gate 2*. Trotzdem sollten auch eingefleischte Rollenspieler ihren Spaß haben, nicht zuletzt wegen der tief gehenden Story und den zahlreichen Möglichkeiten, mit der Umwelt zu interagieren.

Wird Gothic genauso ein Hardware-Fresser wie Ultima 9? Obwohl der Programmcode noch nicht optimiert wird, lief die Beta-Version bereits erstaunlich flüssig. Wichtig ist vor allem die Speicherausstattung Ihres Rechners.

Bescherung in der PC-Games-Redaktion: Bei einem Besuch in den heiligen Nürnberger Hallen präsentierten uns die Entwickler von Piranha Bytes die neueste Version des lang erwarteten Rollenspiels *Gothic*. Wir haben für Sie den Kampf aufgenommen.

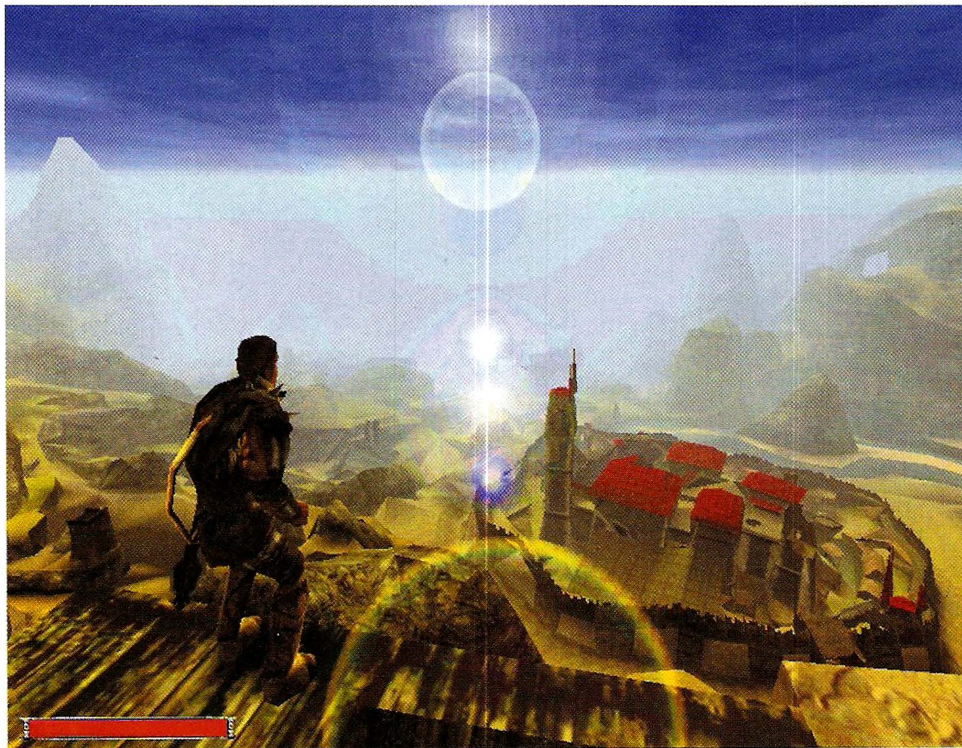
Die einen freuen sich, dass sie „drin" sind – andere wollen lieber wieder raus. Beispielsweise Ihr Alter Ego, das sich in der mittelalterlichen Fantasy-Welt von *Gothic* unversehens in einem gigantischen, ausbruchsicheren Freiluftgefängnis wiederfindet. Eine riesige magische Barriere schirmt das Straflager von der Außenwelt ab. Nur tote Materie gelangt nach draußen – geschürfte Erzklumpen, die die Gefangenen gegen Nahrung und Medikamente eintauschen. Drinnen kämpfen drei Parteien um die Vorherrschaft: das Alte und das Neue Lager sowie eine abgespaltene Psychosekte. Natürlich kennen Sie nur ein Ziel: Nichts wie raus hier!

Sie folgen Ihrem Helden in der *Tomb Raider*-Perspektive durch die weite Welt von *Gothic*. Malerische Flüsse winden sich durch tiefe Täler, meterhohe Felsen türmen sich zu Bergen, deren Gipfel weit über Ihnen im Dunst der Mittagshitze verschwinden. Sie folgen einem verschlungenen Pfad zu einem versteckten Waldlager. Am Boden drängen sich baufällige Lehmhütten dicht an dicht. Über eine der Strickleitern, die aus den Wipfeln hängen, gelangen Sie auf ein Plateau aus morschen Holzdielen, das mit Stricken und Balken zwischen die meterdicken Stämme uralter Baumriesen gespannt ist. Zelte und Hütten, weit über dem Erdboden. Selbst eine kleine Kampfarena findet hier oben Platz. Ein in Felle und rostige Rüstungsteile gehüllter Glatzkopf grüßt Sie: „Willkommen bei der Bruderschaft!" Die schiere Größe und der Detailreichtum der Welt ist gigantisch. Neblige Moore reihen sich an dichte Wälder, Wasserfälle stürzen tosend über tiefe Klippen, verfallene Burgen wachen über weite Ebenen und geschwungene Hügel. Alles wirkt irgendwie organisch und wie aus einem Guss. Eine Wanderung durch das Areal nimmt gut eine halbe Stunde in Anspruch – und das ist nur die Oberwelt – darunter warten ausgedehnte Dungeons auf Abenteurer.

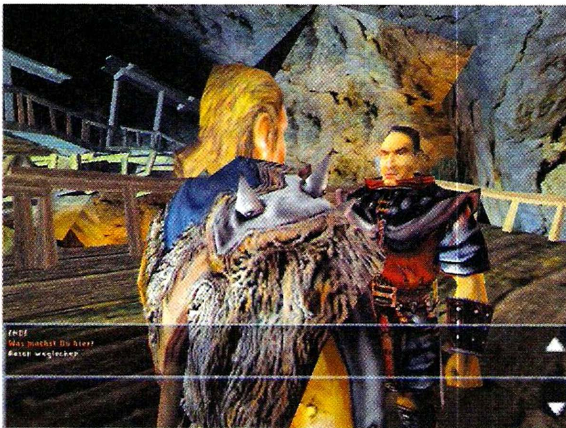
Eine noch so echt wirkende Umwelt wäre tot ohne ihre Bewohner. Die Knastbrüder in *Gothic* gehen auch ohne den Spieler ihren täglichen Geschäften nach. Da graben Arbeiter in den weitläufigen Minen nach Erz, ein Schmied schürt sein Eisen im Feuer, formt aus dem Klumpen auf dem Amboss ein Schwert und verleiht ihm schließlich am Schleifstein die nötige Schärfe. Auch die zahlreich vertretenen Monster stehen nicht einfach tumb in der Gegend herum, sondern machen auch mal ein Päuschen oder stürmen kampflustig auf Eindringlinge



AUF ZUR JAGD Ein Bogenschützen-Trio macht Jagd auf eine Gruppe ahnungsloser Scavenger. Im Spielverlauf sind Sie nur äußerst selten mit einer Gruppe unterwegs.



DACH DER WELT Von einem Berg überblickt der Neuling sein künftiges Zuhause. Der Ausschnitt zeigt nur einen kleinen Teil des Areals; in der Mitte finden Sie das Alte Lager. Das ist keine Hintergrundgrafik, Sie können überallhin wandern.



QUAL DER WAHL Konversationen wickeln Sie in Multiple-Choice-Dialogen ab. Manche Quests lassen sich nur sehr diplomatisch lösen.



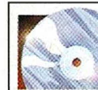
FREMDE RITEN Die Bruderschaft nimmt einen Novizen in ihre Reihen auf. Der Psi-Kult bildet im Tempel äußerst schlagkräftige Magier aus. Auch Ihnen steht dieser Weg in Gothic offen.

Die ‚einsteigerfreundliche' Steuerung konnte noch nicht ganz überzeugen – hoffentlich tut sich da noch was.

los. Die Geschöpfe folgen dem simulierten Wechsel von Tag und Nacht. Ein schummriger Waldpfad kann im Mondschein schnell zur Beutezone für ein Rudel Wölfe werden. Ein Händler, der mittags noch auf dem Marktplatz seine Waren feilbot, spannt abends in der nächsten Kneipe aus. Was Sie auch tun, alles hat Auswirkungen auf die Spielwelt und Ihre Mitgefangenen. Wenn Sie sich dem Alten Lager anschließen, haben Sie die Anhänger der verfeindeten Fraktionen gegen sich. Bringen Sie einen Sektenjünger um die Ecke und seine Brüder bekommen Wind davon, sollten Sie wirklich vorsichtig sein, wenn Sie das nächste Mal den Tempel besuchen.

Egal, wo Sie Anschluss finden, Ihr steter Gedanke gilt der Flucht aus dieser unwirtlichen Welt. Durch sechs Kapitel und zwölf Hauptquests müssen Sie sich schlagen, bevor Sie wieder als freier Mann atmen können. Daneben existiert noch eine ganze Reihe von Mini-Aufgaben, die Erfahrung, Reichtümer oder magische Waffen versprechen. Wollen Sie alle Abenteuer bestehen, sagen die Entwickler von Piranha Bytes eine Spieldauer von satten 70 Stunden voraus. Je nachdem, welchen Weg Sie wählen, verläuft die Geschichte anders. Wenn Sie zum Beispiel dem Alten Lager beitreten, könnte eine Ihrer Missionen lauten, einen Erztransport zur Außenwelt zu bewachen. Aufseiten des Neuen Lagers dagegen ist es Ihre Aufgabe, ebenjenen Transport zu überfallen. Ein andermal steigen Sie tief in eine der Eisenminen hinab, auf der Suche nach dem Unterschlupf der Minecrawler, garstige Rieseninsekten, deren Nester ein wertvolles Sekret beherbergen, das die Bruderschaft für ihre Rituale benötigt. Neben zahlreichen Scharmützeln mit der Fauna von *Gothic* stehen auf dem Weg zum Ziel auch zahlreiche Multiple-Choice-Dialoge und so manches Mini-Rätsel auf dem Programm. Leider waren in unserer Vorab-Ausgabe nur wenige Abenteuer zu bestehen. Es bleibt abzuwarten, wie gut es Piranha Bytes gelingt, die Aufgaben mit der viel versprechenden Story zu verknüpfen.

Für Ihre Mühen ernten Sie Erfahrungspunkte, die Sie ganz rollenspieltypisch in einen stärkeren Schwertarm, flinkere Diebesfinger oder



AUF DER CD-ROM!
Kommen Sie mit auf eine Besichtigungstour durch *Gothic*!

Hilfe, wo bin ich? In der riesigen Welt von Gothic kann man sich beinahe schon verlaufen – zumal man nicht immer Karten hat.

mächtigere Zaubersprüche investieren dürfen. Alternativ können Sie damit bei einem der Gildenmeister Ihre Fähigkeiten trainieren. Dort bekommen Sie allerdings nur eine Grundausbildung. Wollen Sie tiefer in die Materie eintauchen, müssen Sie Gildenmitglied sein. Die vier Heldenklassen stellen wir Ihnen ausführlich in einem Sonderkasten vor. Insgesamt ist die Charakterverwaltung vergleichsweise einfach geraten. Der Info-Bildschirm drückt Ihnen nicht etwa kryptische AD&D-Kürzel nebst trister Zahlenkolonnen aufs Auge, sondern informiert Sie kurz und bündig, wie gut Sie mit einer Waffe umgehen können oder wie stark gerüstet Sie dem Feind gegenübertreten. Ähnlich komfortabel präsentiert sich das Inventar, wo Ihre Beute automatisch übersichtlich eingeordnet wird.

Wie die Spielwelt sind auch sämtliche Gegenstände komplett in 3D gehalten. Ob ein Langbogen auf dem Boden liegt, im Rucksack steckt oder am Rücken Ihres Alter Ego baumelt, macht dabei keinen Unterschied. Das hat den Vorteil, dass Sie beispielsweise schon von weitem Ihre Gegner



■ BANDENKRIEG Wenn Sie sich mit einem Gildenmitglied anlegen, bekommen Sie es schnell mit seinen Kollegen zu tun. Der Herr ganz rechts zückt gleich seine Waffe und verpasst dem Angreifer eine Abreibung.

STR 45, STA 33, INT 12 ... Wie meinen? Keine Angst, in Gothic brauchen Sie sich nicht mit kryptischen Werten herumzuschlagen.

Charakterköpfe

Ihr Arbeitsberater empfiehlt: Machen Sie doch eine Weiterbildung zum Barbaren. Die Wachengilde steht Ihnen gerne mit Rat und Axt zur Seite, wenn Sie Ihren neuen Berufsweg beschreiten.

Statt wie üblich mit Würfelglück einen Dieb, Magier oder Kämpfer zu erschaffen, legen Sie bei *Gothic* Ihre künftige Ausrichtung im Spielverlauf selbst fest. Wenn Sie den Pfad des Kriegers beschreiten, müssen Sie sich einen Schwertmeister suchen, der Ihnen für eine kleine Gefälligkeit die Grundbegriffe des Fechtens beibringt. Vertrauen Sie stattdessen auf die Macht des Geistes, sollten Sie der Bruderschaft einen Besuch abstatten, wo Sie beispielsweise lernen, Ihre Widersacher per Gedankenkontrolle „fernzusteuern". Um den üblichen Fertigkeiten-Wirrwarr brauchen Sie sich dabei kaum zu kümmern. Sie sehen direkt im Spiel, wie gut Ihre Spielfigur mit Waffen und Magie umgehen kann. Während etwa ein Nachwuchshexer mit seinem Feuerzauber gerade mal eine Kanne Kaffee wärmt, entfacht der gleiche Spruch eines Meistermagiers einen wahren Feuersturm. Wir stellen Ihnen vier der möglichen Charakterklassen vor.



Krieger

Als waschechte Kämpfernatur geht der Krieger am besten bei einem Schwertmeister in die Lehre, etwa im Neuen oder im Alten Lager. Seine Stärken sind seine große Kraft und seine Virtuosität im Umgang mit allerlei Hieb- und Stichwaffen. Veteranen sind Meister mit dem Zweihänder, einem besonders mächtigen Schwert, das große Stärke und Geschicklichkeit erfordert.



Magier

Der Hexer schöpft aus einem großen Vorrat an todbringenden Zaubersprüchen. Der Nachteil: Wenn ein Zauberer angegriffen wird, während er einen Spruch vorbereitet, verliert der Zauber seine Wirkung. Deshalb attackieren Magier am besten aus der Ferne. Feuermagier werfen glühende Bälle auf ihre Opfer, Wassermagier gebieten über das nasse Element und den Wind.



Dieb

Freund Langfinger ist nicht nur besonders gut im „Ausborgen" fremder Besitztümer, sondern auch ein Experte, wenn es darum geht, Schlösser zu knacken oder einen unbedarften Gegner aus dem Hinterhalt zu meucheln – wenn er überhaupt so nahe an seine Feinde heranmuss, denn mit einem Langbogen in der Hand ist ein Dieb äußerst zielsicher.



Psioniker

Als Mitglied der Vereinigung der Bruderschaft verfügt der Psioniker über paranormale Geisteskräfte. Er vermag Widersacher durch bloße Gedankenkraft zu kontrollieren. So attackieren seine willenlosen Opfer ihre Kameraden oder stürzen sich von einer Klippe in den sicheren Tod – nicht ohne vorher ihre Barschaft herauszurücken.



BITTE LÄCHELN Eines der grafischen Highlights sind die hoch detaillierten Gesichter und Rüstungen der Charaktere. Beachten Sie die Lichteffekte auf dem glänzenden Brustharnisch und dem Antlitz Ihres Helden (im Vordergrund).



WARME GEDANKEN Der Pyrokinese-Spruch dieses Psionikers ist äußerst effektvoll.

einschätzen können. Sie sehen, welche Rüstung sie tragen und welche Waffen sie notfalls zu ziehen bereit sind. Die Charaktere sind dabei ebenso detailliert gezeichnet wie die Landschaft. Zu den weiteren Highlights der intern entwickelten Grafikzngine gehören die Zaubersprüche. Feuermagier etwa glänzen durch besonders eindrucksvolle Flammenzauber, die dank dynamischer Lichteffekte auch düstere Höhlen taghell erleuchten. Um die Grafikpracht in vollen Zügen genießen zu können, sollte in Ihrem Rechner im Optimalfall eine GeForce- oder Radeon-Grafikkarte stecken, da deren T&L-Technik den Spielfluss deutlich erhöht.

Kämpfe in *Gothic* laufen wie der Rest des Spiels in Echtzeit ab. Sobald Sie einem Unhold über den Weg laufen, schwenkt die Kamera in eine Seitenansicht. Per Tastatur führen Sie einen von drei Schlägen, blocken Angriffe Ihres Opponenten ab oder sprechen einen Zauberspruch. Da das Ganze eher gemütlich vonstatten geht, müssen Sie nicht gerade ein *Virtua Fighter*-Profi sein, um ein Schwertgeplänkel siegreich zu überstehen. Zum Beispiel behält Ihr Haudegen sein Gegenüber immer automatisch im Visier. Ganz überzeugen konnte uns die Steuerung in der Vorab-Version allerdings noch nicht. Ursprünglich sollte diese für Einsteiger schnell zu erlernen sein und deshalb mit möglichst wenigen Tasten auskommen. In der Praxis scheint die Kamera aber hin und wieder Probleme zu haben, den Hauptcharakter im Blickfeld zu behalten oder schwenkt unversehens auf das falsche Ziel um. Mitten in einem Schwertkampf kann das schnell tödliche Folgen haben. Zwar wird es Piranha Bytes wohl leider nicht mehr schaffen, eine komfortable Mausbedienung zu implementieren, an der Kameraführung und dem Autoziel-Problem wollen die Mannen aus Bochum aber noch feilen. Mal davon abgesehen war unsere Tour durch die Beta-Version bereits sehr spannend. Wenn alles glatt geht, können wir Ihnen schon in der nächsten Ausgabe von PC Games sagen, ob sich der gute Eindruck im fertigen Spiel bestätigt.

Rüdiger Steidle

■ **BODENSTÄNDIG**
Im Tiefflug über einen russischen Industriekomplex zeigt sich die Detailfülle der Städte von IL-2.

Russischer Sturmvogel

Großwildhatz im Osten: Machen Sie Jagd auf Tiger, Panther und Elefanten, die bevorzugte Panzer-Beute der Sturmovik.

■ ENTWICKLER **Maddox Games** ■ ANBIETER **Blue Byte** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **April 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

IL-2 Sturmovik? Von diesem Flugzeug habe ich noch nie gehört ...
Die IL-2 war so etwas wie der Vorläufer der A-10 „Warzenschwein". Ihre Hauptaufgabe war die Bekämpfung gepanzerter Bodenziele.

Wie stellen die Entwickler die historische Authentizität sicher?
Da gerade für die russischen Flugzeuge technische Unterlagen nur schwer zu beschaffen sind, ließ man sich von ehemaligen Kampfpiloten beraten. Einige Entwickler sind selbst Piloten und werkeln zurzeit am Feintuning der Flugmodelle.

Betonflugzeug – dieser wenig schmeichelhafte Spitzname charakterisiert die IL-2 Sturmovik vielleicht am besten. Der schwer gepanzerte Hauptdarsteller der gleichnamigen Simulation war bei der deutschen Luftwaffe berüchtigt für seine Fähigkeit, enormen Beschuss unbeschadet zu überstehen.

Einen Schönheitswettbewerb hätte die Maschine wohl nicht gewonnen, aber mit etwa 40.000 gebauten Exemplaren gehörte sie zu den wichtigsten und erfolgreichsten Flugzeugen des Zweiten Weltkriegs. Angesichts dieser beeindruckenden Karriere verwundert es, dass die Sturmovik bisher in keiner Simulation zu fliegen war. Es waren also nicht nur patriotische Beweggründe, die dazu führten, dass die Entwickler um den russischen Luftfahrt-Enthusiasten Oleg Maddox ausgerechnet die IL-2 zum Hauptdarsteller ihres jüngsten Produkts erkürten.

Das Spiel versetzt Sie in die Wirren der deutschen Invasion der Sowjetunion, die im Sommer 1941 begann und mit dem Kampf um Berlin im Jahr 1945 endete. Grundsätzlich werden Sie auf beiden Seiten des Konflikts in die Kampfhandlungen eingreifen können. Insgesamt rund 20 Spielerflugzeuge stehen Ihnen bei der Luftwaffe und den sowjetischen Luftstreitkräften zur Verfügung. Zusätzlich wird das Spiel mehr als 20 Maschinen enthalten, die in der Verkaufsversion zunächst nur vom Computer gesteuert werden. Oleg Maddox plant



VERBISSENE VERTEIDIGUNG **Der Heckschütze einiger IL-2-Varianten macht Angriffsmanöver von hinten riskant. Durch gezielte Treffer kann der Kanonier unschädlich gemacht werden.**



VOLLTREFFER Eine bereits angeschossene Sturmovik erhält weitere schwere Treffer in die Tragfläche. Besonders beeindruckend sind die herausragenden Teile der Flügelstruktur.



AUF DER CD-ROM!
Sehen Sie die ersten bewegten Bilder im „Aktuell"-Video.

allerdings, die wichtigsten dieser Flieger, wie die FW-190, mit einem Patch oder einer Zusatzdisk für den Spieler freizuschalten.

Neben schnellen Einzelmissionen bietet das Spiel sechs Kampagnen, in denen Sie sich auf den Schlachtfeldern der Ostfront in den Kampf stürzen. Als sowjetischer Pilot fliegen Sie als Jagdpilot Geleitschutz oder melden sich für ein Sturmovik-Geschwader und machen in Bodenangriffsmissionen Jagd auf Panzer, Lastwagen oder Schiffe. Besonders im Cockpit des Sturmvogels werden die Stärken des Spiels deutlich. Da die IL-2 üblicherweise in äußerst geringer Flughöhe operierte, war eine detaillierte Landschaftsdarstellung für die Entwickler oberstes Gebot. Neben einer Vielzahl feindlicher und eigener Bodentruppen überzeugen die Schlachtfelder mit detaillierten Städten, Industriekomplexen und Flughäfen.

Die Flugzeuge selbst wurden mit akribischem Eifer im Computer nachgebaut. Details wie sich bewegende Trimm- und Landeklappen, akkurate Tarnmuster oder verrußte Auspuffrohre erzeugen einen realistischen Look, der dem eines *Combat Flight Simulator 2* in nichts nachsteht. Dieser Eindruck setzt sich im Inneren der Flugzeuge fort: Sämtliche Originalinstrumente und Anzeigen funktionieren wie in der Realität und verschmutzte Windschutzscheiben oder das grelle Mündungsfeuer der Bordwaffen beeindrucken bereits in der von uns gespielten Vorabversion.

Trotz dieser Liebe zum optischen Detail werden Realismusfanatiker in IL-2 nicht zu kurz kommen. Wer die Waffeneffekte auf „realistisch" stellt, wird im Luftkampf nur mit viel Übung und einer ruhigen Hand gezielte Trefferserien anbringen können. Hinzu kommt das anspruchsvolle Flugverhalten: Auf höchster Realismusstufe müssen Sie Ihre Maschine ständig nachtrimmen, um aus einer stabilen Fluglage heraus schießen zu können.

Neben dem umfangreichen Einzelspielermodus inklusive komfortablem Missionseditor bietet IL-2 einen Mehrspielermodus per Netzwerk oder Internet. Hier können sich maximal 32 Piloten in Dogfights die Hölle heiß machen. Freunde des taktischen Luftkampfs nutzen schließlich den Coop-Modus, in dem bis zu 16 Spieler gemeinsam an der Erfüllung einer Mission arbeiten.

Sascha Gliss



DICKE FREUNDE In den meisten Bodenangriffsmissionen befinden sich auch eigene Panzer im Feld, die Sie tunlichst nicht beharken sollten.



TRENNUNGSSCHMERZ Bei hoher Belastung brechen beschädigte Teile spektakulär weg.



KONZENTRIERTES FEUER Die Bf 109 trägt in ihrer Grundkonfiguration alle Waffen in der Nase. Hierdurch fällt das Zielen etwas leichter als mit in den Tragflächen montierten Kanonen.

Bananenrepublik? Von wegen!

Aufbau, Wirtschaft und Intrigen: Tropico macht die Gesellschaftsform der Diktatur zumindest auf PCs salonfähig.

■ ENTWICKLER **PopTop Software** ■ ANBIETER **Take 2 Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **April 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Der Grafikstil und die Menüs kommen mir aber bekannt vor!?
Gut möglich, besonders wenn Sie *Railroad Tycoon 2* gespielt haben, das ebenfalls von PopTop Software entwickelt wurde. Für *Tropico* kommt eine verbesserte und stark modifizierte Version der Engine zum Einsatz, bei der beispielsweise das 3D-Terrain beliebig verformbar ist.

Wird es einen Karteneditor geben?
Ja, erstens weil es sich für das Spiel natürlich anbietet, zweitens weil das Formen eigener Trauminseln viel Spaß macht und drittens weil dadurch immer wieder neue Karten im Internet zur Verfügung stehen werden.

Diktator auf einer Karibik-Insel ist ein Job, der bei der Berufsberatung zu Recht nur wenigen Zeitgenossen empfohlen wird. Denn statt cocktailschlürfend und zigarrepaffend am Strand zu liegen, haben Sie alle Hände voll zu tun, um an der Macht zu bleiben und Ihre Untertanen bei der Stange zu halten.

Genau darum geht es im Aufbaustrategiespiel *Tropico*, das aber weit mehr bietet als die bekannten genretypischen Aufgaben. Vielmehr handelt es sich um die komplexe Simulation eines Ökosystems, die neben der Aufbaukomponente wirtschaftliche und soziale Aspekte in den Vordergrund rückt. Sie schlüpfen also in die Rolle eines allmächtigen Diktators und entscheiden über Wohl und Übel des Reiches. Ob Sie mit Zuckerbrot, Peitsche oder einer Mischung aus beiden herrschen, bleibt Ihnen überlassen. Allerdings legen Sie zu Beginn des Spiels mit Ihrem Persönlichkeitsprofil fest, in welche Richtung Ihr Regierungsstil geht. Dabei geben Sie Ihren sozialen Hintergrund sowie Stärken und Schwächen an, die sich merklich auf das Spiel auswirken. Sind Sie beispielsweise ein ehemaliger Popstar, verbessert sich Ihr Verhältnis zur USA, während die kommunistisch gesonnenen Bürger eine Abneigung gegen Sie haben. Da es Dutzende von unterschiedlichen Profilen gibt, ist der Wiederspielbarkeitsfaktor von *Tropico* enorm hoch. Ein weiterer Grund dafür ist, dass Sie quasi unendlich viele Inseln mit ganz unterschiedlichen Bedingungen (Klima, Rohstoffe etc.) erschaffen können und so immer wieder vor neuen Herausforderungen stehen.

Egal, welche Voraussetzungen Ihr Herrschaftsgebiet mit sich bringt, am Anfang stehen Sie immer vor dem



■ **VOLL IM STRESS** Als Diktator haben Sie in Tropico so viel zu tun, dass Sie gleich auf die Hilfe zweier Sekretärinnen zurückgreifen müssen.



PFLICHTKAUF Zu jedem Hotel gehört natürlich ein ordentlicher Pool.

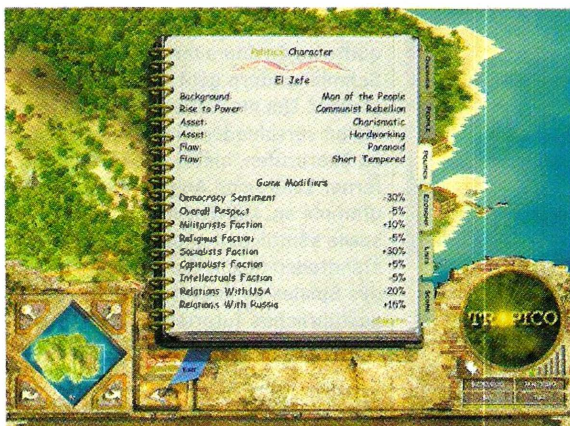


TROPENPARADIES So muss ein Touristenkomplex aussehen, dann klappt es auch mit den Urlaubern. Eine räumliche Trennung von den Einheimischen ist ratsam, um Kriminalität zu verhindern.

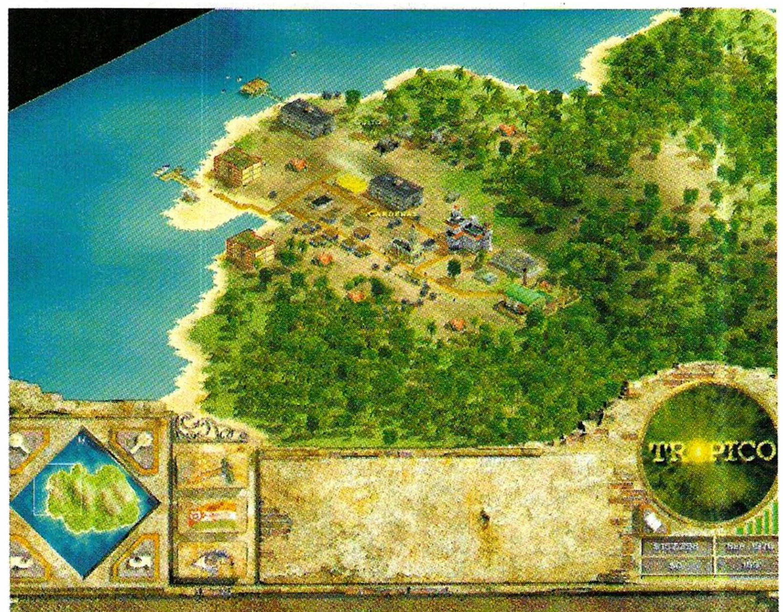
gleichen Problem: Sie brauchen dringend Geld, denn Ihr kümmerliches Startkapital reicht gerade mal dazu aus, die Nahrungsversorgung zu sichern und eine Hand voll Arbeitsstätten zu errichten. Dabei handelt es sich in erster Linie um Minen zum Abbau von Bodenschätzen sowie um Farmen, auf denen etwa Kaffee, Südfrüchte, Tabak oder Zuckerrohr angebaut wird. Allerdings sollten Sie die Produktionsstätten nicht einfach so in die Botanik klatschen, da die Anbaubedingungen je nach Bodenbeschaffenheit und Niederschlag für die unterschiedlichen Pflanzen deutlich variieren. Dank komfortabler Funktionen ist es allerdings kein Problem, die besten Standorte zu bestimmen. Zeitdruck haben Sie dabei nicht, denn das Spiel lässt sich jederzeit pausieren, um die Analysen in aller Ruhe und Ausführlichkeit durchzuführen. Mit den Arbeitsstätten verschaffen Sie nicht nur Ihren Untertanen einfache Jobs, sondern erhalten auch Güter für den Export. Die entsprechenden Erlöse verwenden Sie für die Errichtung neuer Gebäude oder den Ausbau der Wirtschaft. Für den Verkauf von Zuckerrohr erhalten Sie beispielsweise wenig Geld. Verarbeiten Sie ihn in einer Schnapsbrennerei zu hochprozentigem Rum, sind die Erlöse sehr viel höher. Der Haken an der Sache: Für die Jobs in komplexeren Fabriken und Anlagen sind qualifizierte Fachkräfte nötig, die es auf der Insel nicht gibt. Also locken Sie ausländische Fachkräfte ins Land, die entweder direkt die Positionen besetzen oder Ihre Bewohner in Schulen und Universitäten ausbilden.

Am Anfang brauchen Sie immer Geld, weshalb die wichtigste Aufgabe die Schaffung einer funktionierenden Wirtschaft ist.

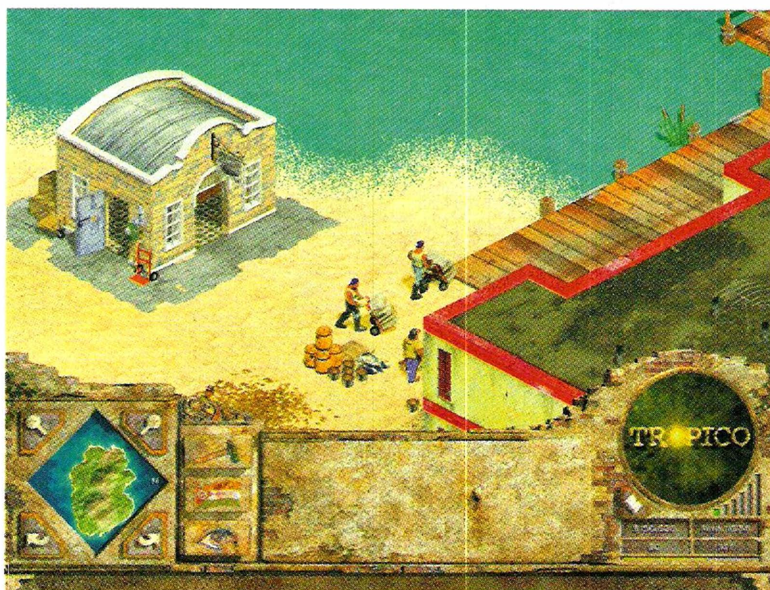
Mit der Nahrungsmittelversorgung und einer Arbeitsstelle sind Ihre Leute verständlicherweise noch lange nicht zufrieden. Alle der bis zu 500 Einwohner haben eine eigene Persönlichkeit, diverse Bedürfnisse (etwa nach Nahrung, Arbeit, Unterkunft, Unterhaltung, Religion) und gehören einer oder mehrerer gesellschaftlicher oder politischer Fraktionen an. Angesichts der verschiedenen Gruppen, wie Intellektuelle, Militaristen, Kommunisten und streng Gläubige, fällt es schwer, die Regierungsmaßnahmen so zu gestalten, dass sich keine Fraktion auf den Schlips getreten fühlt. Ohne entsprechend behutsames Vorgehen ist die politische Lage auf dem Eiland etwa so stabil wie der Atomkern von Uran-235. Sinkt die Zufriedenheit des Volkes gar unter einen bestimmten Wert, rebelliert der Pöbel und stürmt Steine werfend den Palast.



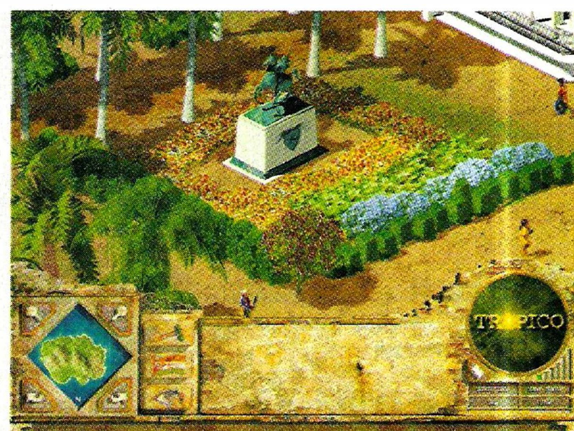
WAS FÜR EIN TYP! Zu Beginn des Spiels legen Sie Ihre Persönlichkeit fest, die sich merklich im Spiel auswirkt.



AUFBAUARBEIT Von der Küste ausgehend, erschließen Sie nach und nach die Insel. In den Bergen im Landesinneren finden Sie oft Bodenschätze.



REGER HANDEL Ihre Hafenarbeiter bereiten Ihre Waren für den Export, eine der wichtigsten Einnahmequellen des Spiels, vor. Später verdienen Sie vor allem am Tourismus.



ICH BIN HIER DER BOSS Mit selbstverherrlichenden Statuen und Parks erinnern Sie die Bürger stets daran, wer auf dem Eiland das Sagen hat.

Zwar können Sie den aufgebrachten Mob mit der militärischen Knute wieder beruhigen, doch finden dabei etliche Einwohner den Tod und – um es emotionslos zu sagen – sie fehlen dann tatsächlich Ihrer Wirtschaft. Daher gilt es in jedem Fall, eine Revolte zu verhindern. Doch selbst ohne Aufstand stehen Sie mitunter vor massiven Problemen, da sich extrem radikale Dissidenten als Rebellen in Bergen und Wäldern verstecken und Ihre Autorität mit gezielten Attacken oder Sabotage-Aktionen untergraben.

Natürlich obliegt es Ihnen, ob Sie als Diktator auch auf kriminelle Machenschaften zurückgreifen möchten. Da werden Schmiergelder gezahlt, Waren geschmuggelt und stets stattliche Beträge auf das Schweizer Bankkonto transferiert. Wenn Sie sich solch fragwürdiger Manöver bedienen, müssen Sie allerdings auch mit den Konsequenzen leben. Helfen Sie beispielsweise im Casino nach, dass die Touristen ganz unglaubliche Pechsträhnen haben, und ziehen Sie den arglosen Urlaubern so das Geld aus der Tasche, sinkt Ihr Ruf schnell ins Bodenlose, was dem Tourismus einen tüchtigen Dämpfer versetzt. Das bedeutet wiederum drastische finanzielle Einbußen, denn im Laufe der Zeit wird der Fremdenverkehr Ihre wichtigste Einnahmequelle. Per Schiff oder Flugzeug kommt vom protligen Pauschalurlauber bis zum versnobten Yachtbesitzer die gesamte Palette ausländischer Devisenbringer in Ihr beschauliches Tropenparadies. Folglich müssen Sie alles anbieten, was das Touristenherz begehrt: schicke Hotels, riesige Pools, beschauliche Restaurants, Spielbanken und natürlich einen Badestrand. Grafisch wurden sämtliche Gebäude und Figuren so detailliert dargestellt, dass man sich gerne einfach mal zurücklehnt und den Arbeitern beim Schuften oder den Touristen beim Flanieren zuschaut. Dass macht umso mehr Spaß, als dass das Geschehen mit stimmigen, mittelamerikanischen Musikstücken untermalt wird.

Als Urlaubsparadies bieten Sie den Touristen die ganze Palette, vom Luxushotel über Casinos bis hin zum Yachthafen.

Trotz der Fülle an Aufgaben und Optionen richtet sich *Tropico* sowohl an Einsteiger als auch an Experten. Während das Spiel für Erstgenannte jede Menge automatische Funktionen, Hilfen und Assistenten zur Unterstützung anbietet, können sich alte Genre-Hasen um sämtliche Details kümmern. Egal ob es um den Lohn jedes einzelnen Arbeiters, die Gewinnquote im Casino oder die Höhe von Schmiergeldern geht, alles ist einstellbar. Um die Auswirkungen der vielen verschiedenen Maßnahmen zu überprüfen, bietet das Programm ferner zahlreiche Analysen und Diagramme an. Mit deren Gebrauch sowie sämtlichen anderen Spielbestandteilen macht Sie zu Beginn des Spieles ein mehrteiliges, ausführliches Tutorial vertraut.

Georg Valtin



GRUNDVERSORGUNG Farmen gehören zu den wichtigsten Gebäuden. Neben Nahrung für Ihr Volk werden auch Exportschlager wie Kaffee und Südfrüchte angebaut, wobei sich Klima- und Bodenverhältnisse deutlich auswirken.



AUF DER CD-ROM!

Aufstand in der Bananenrepublik, wir haben's auf Video.

Alle Gewalt geht vom Volke aus

Wenig zeitversetzt zu Die Siedler 4 soll JoWoods Aufbauspiel Die Völker 2 Ende März in den Regalen stehen.

■ ENTWICKLER **JoWood** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Ende März 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Wie komplex ist das Spiel?
Die 100 verschiedenen Charaktere und die 90 unterschiedlichen Gebäude sollten für genügend Tiefgang sorgen.

Wird es einen Mehrspielermodus geben?
Jawoll, sowohl im Netzwerk als auch im Internet dürfen maximal neun Spieler gegeneinander antreten.

Hinsichtlich des Spieletitels tun sich unweigerlich Parallelen zu *Die Siedler* auf, spielerisch bediente sich der Vorläufer aber genauso kräftig an Blue Bytes Vorzeigeprodukt. Dank solider Verkaufszahlen trauen sich die Entwickler nun aber mehr zu: Im Nachfolger gibt's deswegen allerhand mutige Features zu bestaunen – auch wenn dabei zeitweise Erinnerungen an *Cultures* wach werden.

Seit jeher vermag die Aufbaustrategie auch Personen zu begeistern, die sonst wenig mit Computerspielen am Hut haben. Das liegt nicht zuletzt am regen Bildschirmtreiben: In keinem anderen Genre tummeln sich so viele Figürchen gleichzeitig auf dem Monitor. Im ersten Teil von *Die Völker* waren das noch unpersönliche Pixelhäufchen,



PIXELPRACHT Auf diesem zusammengefügten Bildschirmfoto rüsten die Sajiki gerade zum Krieg, rechts daneben arbeiten die Pimmons und oben sind die Amazonen zu sehen.



EMANZIPATION PUR Während die Frauen Holz hacken, in der Steingrube arbeiten und Wild jagen, führen die Männer den Haushalt.

jetzt kriegen sie Namen und ein Eigenleben spendiert: Frauen gehen selbstständig der Hausarbeit nach, bekochen ihre Ehemänner und handeln auf dem Marktplatz. Männer dagegen lassen die Muskeln spielen und kümmern sich um Gebäudebau und Nahrungsbeschaffung – so zumindest bei den blauhäutigen Pimmons und der Insektenrasse Sajiki, wo noch althergebrachte Verhältnisse herrschen. Die Amazonen hingegen vertauschen die Rollen: Die Gatten stehen am Herd und die Emanzen haben das Wort.

Damit der Wirtschaftskreislauf reibungslos funktioniert, ist Ihr Organisationstalent als Stammesführer gefragt. Sie errichten beispielsweise Metzgereien zur Nahrungsversorgung und bauen Kneipen als Motivationshort oder Minen zur Rohstoffgewinnung. Um einem Mangel an Arbeitskräften vorzubeugen, bestimmen Sie frühzeitig, welche Berufe die Kleinen in der Schule erlernen sollen. Wer falsch kalkuliert und später bestimmte Güter vermisst, darf Handel mit anderen Völkern betreiben, um der begehrten Ware habhaft zu werden. Befinden Sie sich mit den anderen Nationen im Kriegszustand, feilschen Sie mit einer geheimnisvollen vierten Rasse, müssen im Gegenzug aber horrende Preise in Kauf nehmen. Apropos Krieg: Irgendwann klopfen edle Ritter an Ihre Haustür und wollen gegen fürstliche Entlohnung das Dorf behüten. Die Kämpfer sind dann auch die einzigen Einheiten, die Sie bei etwaigen Feldzügen einzeln steuern dürfen.

Wer im Spielverlauf fortwährend für Wohlstand sorgt, wird mit einer blühenden Zivilisation belohnt. Letztere bringt aber ob ihrer Größe auch Nachteile mit sich: Unzufriedene Bürger äußern dann immer öfter per Audienz beim Spieler ihren Unmut über bestimmte Sachverhalte. Bleiben solche Forderungen unerhört, sinkt die Moral der Dorfbewohner und somit das Arbeitstempo. Hat Ihr Stamm eine bestimmte Größe erreicht, nisten sich außerdem Räuber und Banditen in den Dörfern ein – dann sorgen Gesetzeshüter für Recht und Ordnung.

Thomas Weiß



NIX KNUDDELIG Die Insekten vom Stamme der Sajiki sind die fieseste der drei Rassen.

Kampf der Titanen

■ ENTWICKLER **Ubi Soft**
■ VERTRIEB **Ubi Soft**
■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **März 2001**
■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

Rot gegen Silber, Blau gegen Gelb. Wohl kaum eine Farbkombination, die die Formel-1-Hofberichterstatter von RTL noch nicht als Duell des Jahres, Monats oder Tages ausgemacht hätten. Wir tun es den TV-Kollegen gleich und eröffnen das Duell Grand Prix 3 gegen F1 Racing Championship schon vor Saisonstart.

QUICKIE

Wie weit ist die Entwicklung?
Die Arbeiten an *F1 Racing Championship* sind so gut wie abgeschlossen. Das Team ist derzeit „nur" noch mit dem Feintuning, wie beispielsweise dem Anpassen der Fahrer-Intelligenz, beschäftigt.

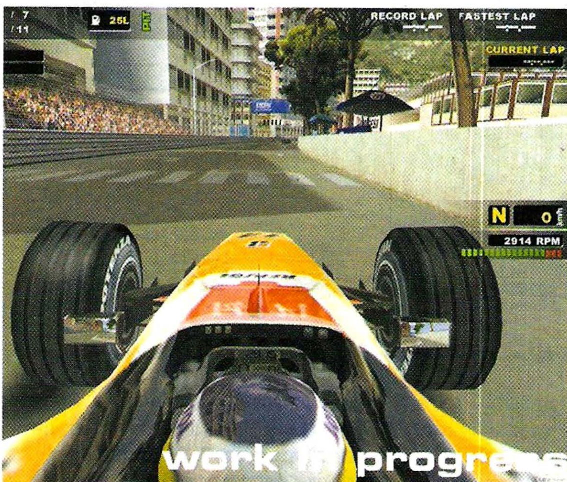
Wird das Spiel pünktlich erscheinen?
Solange den Franzosen nicht der Himmel auf den Kopf fällt, sollten sie den Termin im März einhalten können.



■ **AUGE IN AUGE** Ex-Schumacher-Kollege Eddie Irvine hat zu Beginn der letzten Saison das springende Pferd gegen eine zahnlose Raubkatze getauscht.



AUF DER LETZTEN RILLE Bei Regen werden automatisch die „Wet Tyres" aufgezogen. Die Grafik zeigt das Profil der Gummis deutlich.


GLANZVERSTÄRKT In hohen Detailstufen spiegelt sich Ihre unmittelbare Umgebung im blank polierten Lack des Fahrerhelms.



LETZTE WARNUNG Der eingeblendete, rote Bremsindikator warnt, sobald Sie zu schnell auf eine Kurve zurasen.

Das Streckendesign

Welches Spiel bildet die Strecken der Formel 1 exakter nach? *Grand Prix 3* und *F1 Racing* gehen dabei sehr genau vor, dennoch gibt es Unterschiede.

Eines der Highlights von *F1 Racing Championship* sind zweifellos die mithilfe eines GPS-Systems peinlich genau nachgebauten Rennstrecken. Wir haben drei Kurse (Monaco, Suzuka und Spa) der beiden Konkurrenten genauer unter die Lupe genommen und einzelne Abschnitte direkt miteinander verglichen.

Spa Francochamps


EAU ROUGE, GRAND PRIX 3 Eine der berühmtesten und forderndsten Passagen im Formel-1-Zirkus, so wie Sie sie in Grand Prix 3 erleben.

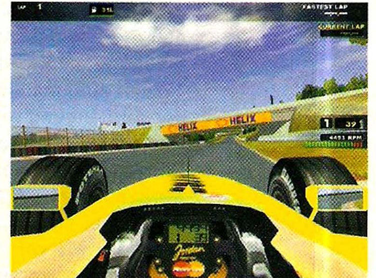


EAU ROUGE, F1 RACING Der hintere Teil der Schikane liegt deutlich höher als in GP3 und der Übergang von der Links- in die Rechtskurve sieht realistischer aus.

Suzuka



SUZUKA, GRAND PRIX 3 Diese flache Kurve können Sie in Grand Prix 3 mit etwas Übung und einem ruhigen Gasfuß problemlos umrunden.



SUZUKA, F1 RACING Dieselbe Kurve im Ubi-Soft-Produkt. Die Strecke ist hier wie in der Realität links erhöht. Dies wirkt sich im Spiel negativ auf Ihre Straßenlage aus.

Monte Carlo


ZIELGERADE, GRAND PRIX 3 Die legendäre Strecke im Fürstentum ist ein Gradmesser für die Qualität von Formel-1-Simulationen.


ZIELGERADE, F1 RACING Die aufwendig nachgebauten Hochhäuser sehen wesentlich realistischer aus als in GP3.

Bereits bei unserer ersten Ausfahrt mit Ubi Softs neuer Formel-1-Simulation ließ sich erahnen, dass die Franzosen einen ganz heißen Kandidaten für die Referenzklasse in der Mache haben. Inzwischen ist die Entwicklung des ambitionierten Projekts beinahe abgeschlossen und wir konnten uns in Paris von den jüngsten Verbesserungen überzeugen. Am interessantesten war hierbei natürlich die erstmals gezeigte Künstliche Intelligenz (KI) der Computergegner. Die Piloten gehen derzeit noch etwas zu aggressiv zu Werke und verabschieden sich daher gelegentlich mit einem unprovozierten Crash aus dem Rennen. Dieses Problem soll bis zur Veröffentlichung des Spiels im März durch gezieltes Feintuning der KI-Routinen behoben werden. Trotz dieser Schwäche beeindruckte das Fahrverhalten der Gegner bereits in der von uns ge-



DRÄNGELN ERWÜNSCHT Die Intimfeinde Schumacher und Frentzen kommen sich in einer engen Kurve gefährlich nahe.

spielten Vorabversion. Die Piloten bolzten nicht einfach ohne Rücksicht auf Verluste über die Strecken, sondern steckten vernünftigerweise bei einem drohenden Crash zurück, um selber im Rennen zu bleiben.

Das Design der Strecken und Autos sorgte auch bei dieser Präsentation für einige Aha-Erlebnisse. Besonders im Zusammenspiel mit der detaillierten Fahrphysik wird klar, wie nah *F1 Racing Championship* der Realität kommen wird. Jedes Rad ist einzeln aufgehängt, wobei alle Teile der Aufhängung wie Stoßdämpfer, Querlenker oder Federung vom Spiel tatsächlich simuliert und überwacht werden. Fährt ein Wagen beispielsweise über einen unebenen Streckenabschnitt wie vor dem Casino in Monte Carlo, werden die von der Bodenwelle betroffenen Räder stärker einfedern als jene, die weiterhin auf ebener Strecke liegen. Hierdurch kann es zu Traktionsverlust, Dämpferschäden oder Abrieb an der Fahrzeugunterseite kommen.

Ähnlich detailliert gestalteten die Entwickler das Schadensmodell. Beinahe jedes Teil der sündhaft teuren Fahrmaschinen kann durch Rempler oder übermäßige Beanspruchung beschädigt oder zerstört werden. Die Karosserie selbst leidet natürlich als Erstes unter solch rüder Behandlung; wer nicht aufpasst, verliert elementare Teile wie die Flügel oder eine komplette Radaufhängung. Ist solch ein Teil erst perdu, fängt der Ärger unter Umständen erst richtig an. Die Flugbahnen von verloren gegangenen Komponenten werden akkurat berechnet und die Teile bleiben so lange auf der Strecke liegen, bis ein unsichtbarer Marshall sie aus dem Weg räumt. Bei unserer Testfahrt erreichten beispielsweise in einer Massenkarambolage abgetrennte Räder rekordverdächtige Höhen, um dann auf dem Auto eines Konkurrenten aufzuschlagen und es schwer zu beschädigen.

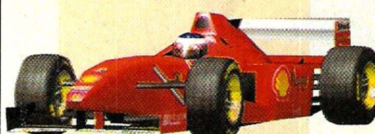
Die Vorabversion des Ubi-Soft-Produkts lässt bereits erahnen, dass sich ein Führungswechsel im Bereich der F1-Simulationen anbahnt.

Das Arbeitsgerät

Das Herz einer jeden Rennsimulation sind die flotten Flitzer: Wie sehen sie aus, wie nahe sind sie am Original?

Eine der größten Schwächen von *Grand Prix 3* ist der Verzicht auf realistisch nachgebaute Boliden. Alle Teams müssen mit demselben Wagen vorlieb nehmen, lediglich Lackierung und Sponsoren-Logos entsprechen der Realität. Hier ein optischer Vergleich anhand von drei unterschiedlichen Teams.

Grand Prix 3







F1 Racing



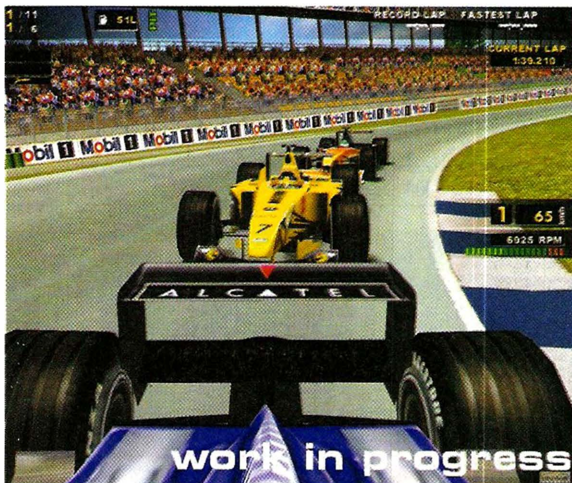




Aber nicht nur solch schwere Unfälle rufen die allgegenwärtigen Streckenposten auf den Plan. Praktisch alle Rennregeln der realen Formel 1 gelten auch im Spiel – inklusive der diversen Warn- und Strafflaggen. Wer beispielsweise in einer Schikane zu sehr über die Kerbs räubert, bekommt von der Rennleitung eine saftige Zehn-Sekunden-Strafe aufgebrummt, die innerhalb von drei Runden an der Box abgesessen werden muss. Bummeln Sie vor der Konkurrenz her, hagelt es naturgemäß blaue Flaggen. Wer auch dann noch nicht Platz macht, wird kurzerhand aus dem Rennen genommen. Eine der wenigen Regeln, die nicht ins Spiel übernommen wurden, betrifft das Safety-Car. Da die Macher bei Ubi Soft fanden, das Hinterhergondeln hinter einem Sicherheitsfahrzeug wäre in einem



VOLLTANKEN BITTE Die per Motion-Capturing animierten Boxencrews flicken schwer beschädigte Boliden wieder zusammen. Die hier gezeigten Figuren sollen noch verbessert werden.



AUF TUCHFÜHLUNG Wer zu langsam vor der Konkurrenz herfährt, wird mit der blauen Flagge aufgefordert, Platz zu machen.



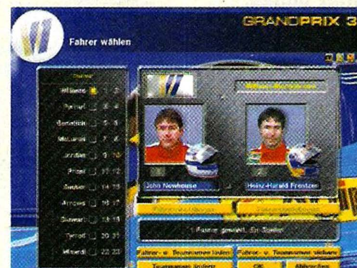
START FREI Sämtliche Infos werden in den authentischen TV-Menüs geliefert. Das Spiel informiert auch über Strafen und Boxenstopps.

Die Fahrer und Strecken

Wer fährt mit wem in welchem Team: *Grand Prix 3* und *F1 Racing Championship* greifen beide auf die Original-Namen der Fahrer zurück.

Weder *Grand Prix 3* noch *F1 Racing Championship* glänzen durch übermäßige Aktualität. Das französische Produkt kann immerhin mit der 1999er-FIA-Lizenz aufwarten. Somit kommen Sie in den Genuss des Malaysischen Grand Prix von Sepang und können mit Jaques Villeneuves BAR auf die Jagd nach Bestzeiten gehen. *Grand Prix 3*-Fahrer müssen sich hingegen mit den Daten der Saison von 1998 begnügen. Dank der offenen Programmstruktur lässt sich dieser Mangel allerdings mittels Patches von findigen Fans aus dem Internet beheben.

Grand Prix 3



ALTLASTEN Herr Newhouse ist übrigens der Alibiname von Jacques Villeneuve.



BEKANNTSCHAFT Das Auswahlmenü der Strecken erinnert an das alte Grand Prix 2.

F1 Racing



GUT SORTIERT Adrett aufgereiht warten die Fahrer darauf, ausgewählt zu werden.



ÜBERSICHTLICH F1 Racing Championship überzeugt durch den Menüaufbau.

Spiel auf Dauer zu langweilig, werden Realismusfanatiker ohne diese Option auskommen müssen. Bereits funktionsfähig war der Mehrspielermodus, in dem bis zu 22 Spieler im Netzwerk gegeneinander antreten können. Offiziell plant Ubi Soft zwar keine Unterstützung für Internetspiele, allerdings laufen die Netzwerk-Partien über das TCP/IP-Protokoll, auf dem bekanntlich auch das Internet basiert.

Definitiv geplant und bereits implementiert ist dagegen der Ghost-Modus, in dem Sie im Alleingang auf die Jagd nach Bestzeiten gehen. Rekordverdächtige Runden können gespeichert und dann an andere *F1 Racing Championship*-Besitzer weitergegeben werden. Wird eine solche Ghost-Datei auf einem anderen Rechner geöffnet, kann der Spieler die entsprechende Runde des Absenders 1:1 am eigenen PC miterleben oder versuchen, sie mit eigenen Höchstleistungen zu toppen.

Sascha Gliss

Willkommen im Chefsessel

Ein Star Trek-Traum wird wahr: einmal wie Captain Picard auf der Brücke eines Sternflotten-Raumschiffes Platz nehmen.

■ ENTWICKLER **Totally Games** ■ ANBIETER **Activision** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **3. Quartal 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Gut**

QUICKIE

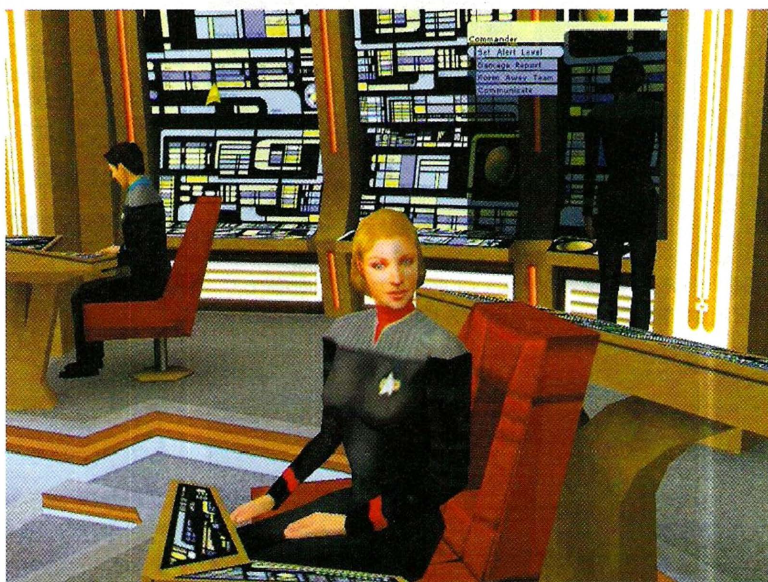
Kann ich auch Missionen aus der Serie nachspielen?
Nein, die Story für *Bridge Commander* haben sich die Entwickler selbst ausgedacht. Allerdings werden einige alte Bekannte auftauchen.

Warum steuere ich mein Raumschiff nicht wie üblich per Joystick?
Nach all den Fortsetzungen der *X-Wing*-Saga will Totally Games einen neuen, „realistischeren" Ansatz wagen.

Aber ich mag Wing Commander, X-Wing & Co. ...
Wir haben den Eindruck, dass an Bridge Commander eher Simulations-Freunde und Taktiker als X-Wing-Liebhaber ihre Freude haben werden.

Eigentlich hatten Sie schon immer davon geträumt, einmal das Kommando über dieses Schiff zu führen. Doch Ihr neuer Posten hat einen bitteren Beigeschmack: Nur Stunden zuvor mussten Sie Ihrem früheren Captain und Freund das letzte Geleit geben.

Jetzt liegt es an Ihnen, die USS Icarus und ihre Besatzung zu führen und der geheimnisvollen Sonneneruption auf die Spur zu kommen, die Ihren Captain das Leben kostete. Das ist für Sie der Beginn von *Star Trek: Bridge Commander* und gleichzeitig alles, was die Programmierer von Totally Games über die Story verraten wollen. Das Weltraum-Actionspiel versetzt Sie als Sternenflotten-Captain auf ein Schiff der Galaxy-Klasse wie die Enterprise D aus der Next-Generation-Serie. Im Gegensatz zu Totally Games' Klassikern der *X-Wing*-Reihe steuern Sie Ihren Raumkreuzer nicht per Joystick durch die Weiten des Alls. Vielmehr überblikken Sie in der Perspektive des Captains die Brücke und erteilen fünf Offizieren Order, die diese dann nach bestem Können ausführen. Bei unserem Besuch in den Hallen von Activision durften wir in Augenschein nehmen, wie das funktioniert.



NUMMER EINS Ihr Erster Offizier ist für Kommunikation, Schadensmeldungen und Außenteams zuständig. Rechts oben sehen Sie das mausgesteuerte Befehlsmenü.

Ihr Wissenschafts-Offizier kann Sie gerade noch warnen: „Unbekanntes Objekt direkt voraus!" – da erfassen auch schon Phaserstrahlen den Rumpf Ihres Schiffes. Während die ersten Schadensmeldungen eintreffen, richten Sie Ihren Blick per Mausklick auf den Ersten Offizier, über den Sie via Auswahlmenü „Alarmstufe Rot" ausrufen. Signallampen tauchen die Brücke in rotes Licht, die USS Icarus hüllt sich in ihren Schutzmantel aus Verteidigungs-Schilden. Ihre Augen gleiten zur Taktischen Station: „Ausweichmanöver!" Wer die Gefechte hautnah erleben möchte, darf sein Schiff alternativ in der Außenansicht per Tastatur durchs Weltall lenken. Allerdings steht auch dann Taktik im Vordergrund. Ähnlich wie in *Star Fleet Command* geben Sie nur den Kurs vor und feuern Phaser und Photonentorpedos ab. Die Zielerfassung läuft automatisch. Natürlich lassen Sie nicht nur die Waffen sprechen. In 35 Missionen müssen Sie mal Weltraumphänomene erforschen, mal einen Diplomaten sicher zu einer Verhandlung eskortieren und mal einen Konflikt zwischen einem Klingonen-Kreuzer und einem romulanischen Warbird verhindern.

Optisch ist *Bridge Commander* schon jetzt über jeden Zweifel erhaben. Von der detaillierten Brücke, auf der sich jeder *Star Trek*-Fan sofort heimisch fühlen sollte, über die mächtigen Raumschiffe, die aus bis zu 5.000 Polygonen zusammengesetzt sind, bis hin zu farbenfrohen Licht- und Explosionseffekten – Grafikpracht pur.

Rüdiger Steidle



FÜR WELTRAUM-TAKTIKER Diese Perspektive ist nicht nur besonders spektakulär, sondern erlaubt Ihnen auch, Ihr Schiff selbst zu steuern. Der Sovereign-Kreuzer im Vordergrund fällt nach etwa einem Drittel des Spiels unter Ihr Kommando.

■ **ERST ZUSCHLAGEN, DANN FRAGEN** Unser Held hat dank seines Riesenschwertes in diesem Kampf eindeutig die besseren Karten. Kommen auf einen Schlag mehrere Gegner, sieht das schon anders aus.

500 Gramm Gehacktes, bitte!

Auf der Suche nach einem magischen Schwert machen Sie den Weg frei: Mit Säbeln, Äxten, Speeren und Keulen.

■ ENTWICKLER **Rebel Act** ■ ANBIETER **Codemasters** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **2. Quartal 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Okay, was ist der Unterschied zu *Rune*?
Von den vielen Unterschieden ist das viel detailliertere Kampfsystem von *Severance* wohl am wichtigsten. Statt wie im nordischen Abenteuer immer nur mit den gleichen Angriffen zu hantieren, entwickeln sich die Charaktere und lernen neue Attacken.

Ist ein Mehrspielermodus geplant?
Ja, in diversen Kampfarenen können sich bis zu vier Kämpfer gegenseitig vermöbeln.

Bösartige Mächte suchen mittelalterliche Fantasy-Reiche mit der beängstigenden Regelmäßigkeit von Fernsehwiederholungen heim. So auch in der Welt von *Severance – Blade of Darkness*, wo der Fürst der Finsternis größenwahnsinnig geworden ist und mit seinen Schergen die Weltherrschaft an sich reißen will.

So etwas lassen Sie sich als waschechter Held natürlich nicht bieten und schicken sich an, die Fieslinge mit einem Tritt in den Allerwertesten in das Höllenloch zurückzuschicken, aus dem sie gestiegen sind. Leider ist das nicht so einfach, denn um den Oberbösewicht ein für alle Mal zu vernichten, brauchen Sie ein mächtiges, heiliges Schwert. Das Problem: Jene Waffe lässt sich nur mit vier magischen Edelsteinen zusammensetzen, die über das ganze Reich verstreut sind.

Für die gefährliche Suche nach den Klunkern stehen Ihnen vier Charaktere zur Auswahl: Barbar, Ritter, Zwerg und Amazone, die allesamt über verschiedene Stärken und Spezialfähigkeiten verfügen. So hat der Zwerg beispielsweise mehr Lebenspunkte als alle anderen Helden und kann besonders gut mit der Axt umgehen. Für jede Figur gibt es eine eigene Storyline, so dass der Spielverlauf trotz der gleichen Grundaufgabe ganz unterschiedlich ist. Davon unabhängig ist eines immer gleich: Alle Protagonisten erhalten für ausgeschaltete Gegner Erfahrungspunkte und steigen somit Level für Level auf. Das erhöht nicht nur Ihre Lebenspunkte, sondern bringt auch Ihre Kampfkünste auf ein immer besseres Niveau. Verfügen die Abenteurer am Anfang nur über ein spärliches Repertoire an Angriffs- und Verteidigungsmöglichkeiten, so attackieren sie später mit tödlichen Schlagkombinationen und weichen gekonnt gegnerischen Waffen aus. Dabei sehen Sie Ihren Recken aus der Verfolgerperspektive und steuern ihn mit einer Kombination aus Maus und Tastatur. Damit lässt sich komfortabel auf die mehr als 20 Attacken pro Hauptfigur zugreifen. Damit die Aktionen der Helden möglichst echt und flüssig wirken, wurden per Motion Capturing satte 1.700 Bewegungsabläufe in das Spiel integriert – ein Aufwand, der sich positiv bemerkbar macht. Denn damit fügen sich die Animationen



SCHLUCKSPECHT Mit Tränken steigern Sie Ihre Kräfte oder gewinnen an Gesundheit.



VORSICHT, FALLE! Die Spuren auf dem Boden ließen uns bereits ahnen, dass uns hier ein Hinterhalt erwartet.



KAMPFBEREIT Während wir den gegnerischen Schlag mit dem gehobenen Schild erwarten, holen wir zur eigenen Attacke aus.



KNOCHENARBEIT Oft bekommen Sie es gleichzeitig mit mehreren Gegnern zu tun. Oben in der Mitte sehen Sie ständig den Gesundheitszustand der Angreifer.

nahtlos in das überzeugende optische Gesamtbild ein. Zahlreiche Grafiksets wie gefrorene Winterlandschaften, Wüsten, Tempel und Minen sorgen immer wieder für einen Augenschmaus – insbesondere deshalb, da die 3D-Engine zahlreiche Effekte wie Wasserspiegelungen beherrscht und dank eines detaillierten Partikelsystems auch Feuer, Rauch und Nebel klasse in Szene setzt. Einziger diesbezüglicher Kritikpunkt: Einige Innenlevels sind einfach zu dunkel. Dunkel und bedrohlich ist auch die Musik, die die gespannte Atmosphäre eindrucksvoll unterstreicht. Das kann man allerdings nicht von den Stöhngeräuschen der Protagonisten behaupten, die fast jede Aktion begleiten und das Nervenkostüm des Spielers zuweilen stark beanspruchen.

Genau wie Ihr Charakter werden auch die Widersacher (Zombies, Orks, Trolle, Skelette, Golems etc.) immer stärker und treten dummerweise oft in Rudeln auf. Mit der Devise „Augen zu und durch" werden Sie keinen Erfolg haben, sondern ganz schnell arm-, bein- oder kopflos durch die Gegend stolpern. Die Gegner verhalten sich sehr variabel und äußerst clever, also ist vielmehr Taktik oberstes Gebot in den Kämpfen.

Die Auswahl an Hieb- und Stich-Instrumenten ist mit mehr als 100 verschiedenen Schwertern, Äxten und Keulen beachtlich.

Da stets der Gesundheitsstatus der Kontrahenten eingeblendet ist und Sie einen bestimmten Feind per Tastendruck anvisiert halten können, geht die Übersicht selbst im Gemetzel mit mehr als zwei Monstern kaum verloren. Ebenfalls wichtig ist die Wahl der Waffe: Während Sie träge Zombies mit einer ebensolchen Axt problemlos noch toter schlagen können, haben Sie damit gegen flinke Skelette kaum Chancen. Die Auswahl an Hieb- und Stich-Instrumenten ist mit mehr als 100 verschiedenen Schwertern, Säbeln, Äxten, Keulen, Hämmern und Speeren beachtlich, selbst Fernwaffen wie Pfeil und Bogen dürfen für die Monsterjagd eingesetzt werden. In jedem Fall ist *Severance* nichts für Angsthasen, denn ohne kräftig und gezielt auf die Monster einzudreschen, kommt man in diesem Spiel nicht weit.

Aber trotz des Hackens und Metzelns: *Severance* ist ein klassisches Action-Adventure und enthält zahlreiche Sprung-, Kletter- und Rätseleinlagen. Besonders Letztere sorgen mit ausgeklügelten Fallen und komplexen physikalischen Modellen wie Hydrauliksystemen für Abwechslung. Die Interaktion mit der Umwelt geht aber noch viel weiter: Sie können zahlreiche Objekte zerschlagen, verbrennen, mitnehmen, auf Feinde werfen oder als Nahkampfwaffe benutzen. Merke: Schläge mit einem alten Knochen oder einem Hocker sind immer noch besser als ein Angriff mit der bloßen Hand.

Georg Valtin





NIMM DIES, ELENDER SCHURKE! Mit einem gezielten Schwertstreich sorgt unser mutiger Ritter dafür, dass dieser Zombie ganz arm dran ist und nicht mehr angreifen kann.

Teamwork für Trekkies

Mit gewiefter Taktik deckt ein geheimes Star-Trek-Außenteam eine galaktische Verschwörung auf.

■ ENTWICKLER **Reflexive** ■ ANBIETER **Activision** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **April 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

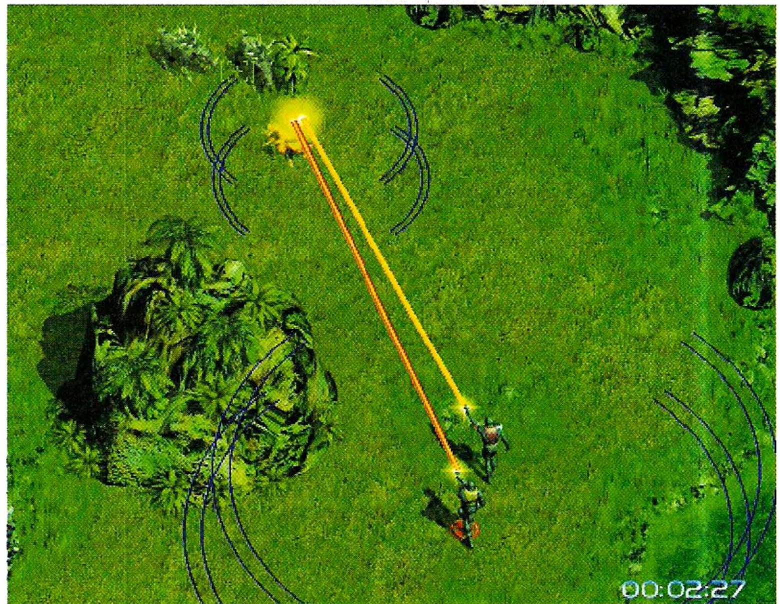
Klingt irgendwie alles sehr nach *Commandos* ... Im Gegensatz zum Taktik-Klassiker können Sie sehr viel freier bestimmen, ob Sie sich lieber durch die Missionen schießen oder das Ganze auf dem Schleichpfad angehen.

Werden meine Männer mit der Zeit besser? Nein, die Charakterwerte bleiben bis zum Ende der Kampagne dieselben.

Tauchen Charaktere aus der Serie auf? In einer Mission müssen Sie den Androiden Data aus einem Hinterhalt retten. Ein andermal ziehen Sie mit Commander Worf ins Gefecht.

Warum spielen plötzlich die Romulaner verrückt? Wieso verhält sich die Admiralität so seltsam? Ist etwa die Sternenflotte in ein Komplott verwickelt?

Als Anführer einer Undercover-Einsatztruppe von Starfleet sollen Sie den seltsamen Vorgängen im Taktikspiel *Star Trek: Away Team* auf den Grund gehen. Und das wortwörtlich: Statt *Star Trek*-typisch im Raumschiff durchs All zu düsen, führen Sie drei bis sechs Offiziere auf 18 Außenmissionen durch so illustre Örtlichkeiten wie einen Borg-Würfel, die Sternenflottenakademie oder die Heimatwelt der Klingonen, Kronos. Dabei überblicken Sie das gerenderte Areal in der Vogelperspektive und kontrollieren Ihre Starfleet-Troopers ganz Echtzeit-like mit der Maus. Gleich zu Beginn geht es heiß her: Romulaner überfallen eine klingonische Forschungsstation und Sie sind mittendrin. Mit gezogenem Phaser gilt es, die bedrängten Wissenschaftler vor den anstürmenden Horden zu verteidigen. Ein andermal werden Ihre Kameraden von der meuternden Mannschaft eines Starfleet-Raumschiffs gefangen genommen und Sie müssen sie als Einzelkämpfer aus den Isolationszellen befreien, um dann im Team einen Ausbruch zu wagen. Neben dem Hauptziel haben Sie in jedem Einsatz eine Reihe von Extra-Aufgaben zu erledigen, die sich oft erst im Spielverlauf ergeben. Wenn Ihre Gruppe beispielsweise von einer Überwachungskamera erfasst wird, müssen Sie im Kontrollraum die Video-Bänder aufstöbern und löschen.

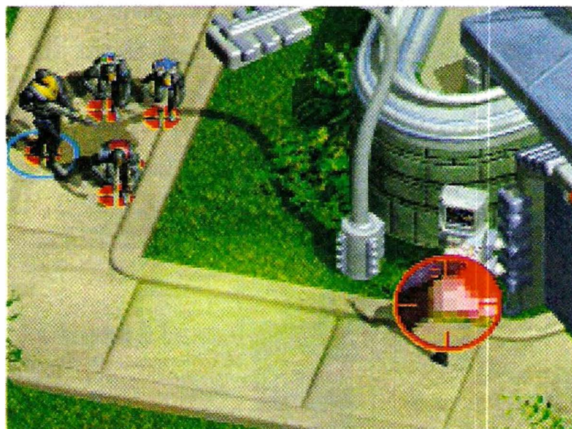


PSST! Die blauen Halbkreise zeigen an, wie viel Lärm Ihre Teammitglieder machen. Phaserfeuer – wie auf diesem Screenshot zu sehen – schreckt oft Wachen in der Nähe auf.



COMMANDOS LÄSST GRÜSSEN Auf Tastendruck erscheint der Sichtradius Ihrer Gegner (blau markiert). So erkennen Sie auf Anhieb, ob Sie Gefahr laufen, entdeckt zu werden. Allerdings wird immer nur ein Blickfeld zugleich angezeigt.

Ähnlich wie in einem Rollenspiel hat jedes Team-Mitglied eine Reihe von Charakterwerten wie Kraft und Gesundheit sowie Spezialfähigkeiten. Die Betazoidin Yulana Oxila etwa registriert Gefühle anderer, der bolianische Sicherheitsoffizier Ty Mijoral ist dagegen ein echtes Muskelpaket, das allerhand schweres Gerät in den Einsatz schleppen kann – mehr dazu im Extrakasten rechts. Neben den aus der Fernsehserie bekannten Handphasern finden sich in der Rüstkammer des Away-Teams Scharfschützengewehre, Minen und EMP-Granaten. Letztere sind besonders nützlich gegen die kybernetischen Borg-Krieger, deren Schilde Phaserfeuer nach ein paar Treffern einfach absorbieren. Trotz des beeindruckenden Arsenals sollten Sie sich nur im Notfall verteidigen, da der Gefechtslärm schnell weitere Wachen alarmiert. Und allzu viel einstecken können Ihre Untergebenen nicht. Möglichst gewaltloses Vorgehen rentiert sich gleich doppelt: Zum einen setzen Ihre Phaser nur im Betäubungsmodus Gegner mit einem einzigen



IM FADENKREUZ Das Scharfschützengewehr trifft mit seiner Zoomfunktion Bösewichter auch auf große Entfernung sicher.

Treffer außer Gefecht. Zum anderen winken friedliebenden Spielern Extrapunkte und damit später eine Reihe von Bonuswaffen. Damit die Echtzeit-Kämpfe nicht in Hektik ausarten, pausiert das Spiel automatisch, etwa wenn eines Ihrer Crew-Mitglieder unter Beschuss steht – *Baldur's Gate* lässt grüßen. Den Test erwarten wir für die nächste Ausgabe.

Rüdiger Steidle

Spezialisten-Sixpack

Wir haben für Sie aus den 17 Team-Mitgliedern ein typisches Außenteam zusammengestellt.

Einige müssen je nach Auftrag mit, etwa wenn nur ein Techniker ein wichtiges Schott öffnen kann, die anderen bestimmen Sie.



QUINT FREEDMAN Der Maori-Indianer kann sich beinahe lautlos fortbewegen und ist daher perfekt für Missionen geeignet, in denen Sie eine Entdeckung um jeden Preis verhindern müssen.



T'ANDORLA Die Spezialität der hübschen Vulkanierin ist der berühmte Nervengriff, mit dem sie Gegner aus dem Hinterhalt geräuschlos außer Gefecht setzen kann.



SHEILA THATCHER Als Ärztin führt die gutmütige Blondine immer einen Notfallkasten mit Hyposprays mit sich, die verwundete Teammitglieder wieder auf Vordermann bringen.



SHINJIN KIRK Der Name ist kein Zufall: Shinjin ist mit dem berühmten Kommandanten der Enterprise verwandt. Sein Scharfschützengewehr erledigt Gegner mit einem einzigen Treffer.



YRAXIS Die leicht überhebliche Bolianerin hat sich der Wissenschaft verschrieben und kennt sich besonders gut mit giftigen Pflanzen und ihren zahlreichen Verwendungsmöglichkeiten aus.



SLOVAAK Technik ist das Reich des schwarzen Vulkaniers Slovaak. Er kommt immer dann zum Einsatz, wenn ein Computer angezapft oder eine Maschine manipuliert werden muss.

Sammeln. Sparen. Spielen.

PC Games Plus mit Vollversion erscheint ab sofort nur noch im Abo. Bauen Sie jetzt Ihre Top-Spielesammlung auf – ohne Verpflichtung!

Ab der Ausgabe 4/2001 gibt es PC Games Plus - die PC-Games-Ausgabe mit Vollversion - nur noch im Abo. Im Handel wird diese Variante von PC Games dann künftig nicht mehr erhältlich sein. Nutzen Sie die Gelegenheit und fordern Sie jetzt Ihr kostenloses Probeexemplar an.

Sie profitieren von allen Abo-Vorteilen:

- Geniale Vollversionen für wenig Geld
- Ein Heft gratis - ohne Verpflichtung!
- Aufbau einer Top-Spielesammlung
- Das Abo ist jederzeit kündbar.
- Bequeme und pünktliche Lieferung nach Hause
- Die Versandkosten übernimmt der Verlag.

Lassen Sie sich diese Vollversionen nicht entgehen! Sichern Sie sich jetzt Ihr lückenloses PC-Games-Plus-Archiv.


Ausgabe 4/01

Grand Prix 2

Erleben Sie Geoff Crammonds legendäre Formel-1-Simulation: In Monte Carlo, auf dem Hockenheimring und in Monza kämpfen Sie um Pole Positions, WM-Punkte und Rundenrekorde.


Ausgabe 5/01

Command & Conquer

Das Echtzeitstrategiespiel, das einem ganzen Genre zum Durchbruch verholfen hat und mit dem die Westwood Studios weltberühmt wurden: GDI und Nod-Bruderschaft kämpfen um das Wunderelement Tiberium.


Ausgabe 6/01

FIFA 98

EA Sports bringt den Ball auch auf schwächeren PCs zum Rollen: Präzise Steuerung, geschmeidige Animationen, unnachahmliche Realitätsnähe - für viele nach wie vor eines der besten Fußballspiele.


Ausgabe 7/01

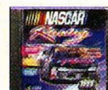
Dungeon Keeper

Peter Molyneux' bitterböses Kultspiel: Als Kerkermeister züchten Sie Trolle, eiserne Jungfrauen und finstere Magier, mit denen Sie sich gegen edle Ritter, vorwitzige Zwerge und gute Feen wehren.


Ausgabe 8/01

Extreme Assault

Atemberaubendes Actionspiel von Blue Byte: Beim Blick aus dem Cockpit Ihres Helikopters können Sie die prächtige 3D-Grafik genießen - zumindest so lange, wie es Ihre Gegner zulassen.


Ausgabe 9/01

NASCAR 99

Da fliegt Ihnen garantiert das Blech weg: Beim Stock-Car-Rennen wird geschubst, gedrängelt, gerempelt und geschnitten, was das Zeug hält. Top-Simulation von den *IndyCar*-Machern!

02/2001
PC Games
Wissen, was gespielt wird
Tipps: Patrizier 2 • FIFA 2001 • Project: I.G.I.
MIT 2 CDs!
DEMOS, PATCHES, VIDEOS UND 100 ADD-ONS ZU UNREAL
Giants
Durchspiel-Tipps
Pool of Radiance
Black & White
Demo-CD 02/2001

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC GAMES PLUS, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm, E-Mail (für weitere Informationen): computec.abo@dsb.net

☒ Ja, bitte senden Sie mir ein kostenloses Probeheft der PC Games Plus! P3 PG 28

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games Plus, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin mit Vollversion jeden Monat frei Haus zum Preis von nur DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausg.; Ausland DM 204,-/Jahr; öS 1.435,-/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games Plus wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games Plus, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Das Testsystem im Überblick

Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir bei der Bewertung der Spiele anlegen.

Objektive, kritische Kaufberatung – das dürfen Sie von PC Games erwarten. Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir anlegen.

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein Computerspiel auf den Ladentisch. Anstatt auf glitzernde Verpackungen, hochglanzpolierte Bildschirmfotos oder markige Werbesprüche hereinzufallen, vertrauen PC-Games-Leser auf das fundierte Urteil des eingespielten Teams von Europas großem PC-Spiele-Magazin. Während Sie in Meinungskästen die persönliche Einschätzung des jeweiligen Testers nachlesen können, entscheidet über die Spielspaß-Wertung die gesamte Redaktion in oftmals hitzigen Konferenzen. Der klare Vorteil: Persönliche Abneigungen und Vorlieben eines Einzelnen beeinflussen nicht die PC-Games-Wertung.

Langzeitmotivation, Grafik, Sound, Einsteigerfreundlichkeit, Spieltiefe – all das fließt in die Wertung ein. Folgende Faktoren beeinflussen die Wertung hingegen nicht:

- Der Verkaufspreis
- Die Hardware-Voraussetzungen

Aber: Spiele, die selbst auf PCs mit bestmöglicher Ausstattung nicht zufriedenstellend laufen, werden abgewertet. Ein flüssiger Spielablauf sollte also zumindest auf einem High-End-System gewährleistet sein.



Außergewöhnlich guten und/oder innovativen Spielen, bei denen Sie unabhängig von Ihren Genre-Vorlieben zugreifen können, verleihen wir den seltenen und daher begehrten PC-Games-Award.

Im Vergleich
Hier wird der Testkandidat mit thematisch und spielerisch ähnlichen Alternativen verglichen. Die Farbmarkierungen stehen stellvertretend für folgende Güteklassen:

- **Blau** Referenzklasse
- **Grün** Oberklasse
- **Gelb** Gehobene Mittelklasse
- **Orange** Mittelklasse
- **Rot** Unterklasse

Jahreszeugnis
Grafik, Sound, Steuerung und Mehrspielermodus werden in einem sechsstufigen Schulnotensystem bewertet; kurze Beschreibungen machen das PC-Games-Urteil transparenter.

Minimalkonfiguration
Diese Konfiguration gibt der Hersteller auf der Packung als absolutes Minimum an.

Empfohlene Konfiguration
PC Games empfiehlt folgende Hardware-Konfiguration für wirklich optimalen Spielspaß.

TESTURTEIL — Der Testkandidat

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt

Testkandidat Ausgabe
Hier finden Sie eine kurze Beschreibung des Testkandidaten im Vergleich zu ähnlichen Spielen.

Vergleichsspiel 1 Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

Vergleichsspiel 2 Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

Vergleichsspiel 3 Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

Vergleichsspiel 4 Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

GRAFIK .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung der Spielgrafik.

SOUND .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung von Sound und Musik.

STEUERUNG .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung der Spielsteuerung.

MEHRSPIELER .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung der Mehrspielermodi.

99%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium X	Pentium X
X MB RAM	X MB RAM
XxCD-ROM	XxCD-ROM
HD: X MB	HD: X MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC X Netzwerk X Internet X
Anzahl der Spieler pro CD X
CDs pro Packung X

STEUERUNG
Force-Feedback ✔

Der Spielspaß
Das Wichtigste: Die Spielspaß-Wertung gibt Auskunft über die Qualität des Spiels. Beachten Sie die Zuordnung der einzelnen Klassenfarben.

Grafik-Standards
Alle unterstützten Grafik-Standards im Überblick

Sound-Standards
Alle unterstützten Sound-Standards im Überblick

Mehrspielermodus
Die Rubrik für Fans von Netzwerk- und Internet-Partien. Hier finden Sie Infos über ...
... die maximale Anzahl von Spielern an einem PC, im Netzwerk sowie im Internet
... die dafür erforderliche Anzahl an Original-CD-ROMs
... die Anzahl der CD-ROMs pro Packung

Testcenter — Spielename

Installiert und läuft

Sascha Pilling

Das Spiel bietet High-End-Grafik für alle. Sehr gute Performance auch auf alter Hardware.

- Unterstützt Auflösungen bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten
- Verschiedene Installationen für DirectX und Glide
- Jeweils drei verschiedene Installationsgrößen für optimale Performance
- Test-Version hatte noch Probleme mit DirectX 7

PC-Games-Techniker Sascha Pilling erläutert in dieser Abteilung, wie Sie mehr Geschwindigkeit aus dem besprochenen Spiel herauskitzeln.

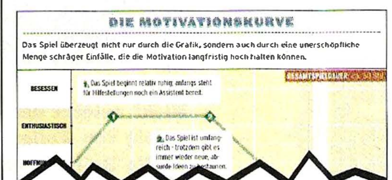
SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

PROZESSOR: Pentium 200 MMX, Pentium II 300, K6-2 400, Celeron 400, Pentium III 500
RAM: 32 64 | 64 128 | 64 128 | 64 128 | 64 128

Voodoo2 (Diamond Monster 3D II): 640 x 480, 800 x 600, 1024 x 768
Voodoo Banshee (Diamond Monster Fusion): 640 x 480, 800 x 600, 1024 x 768
Voodoo3: 640 x 480, 800 x 600

Ein Ampelsystem verrät Ihnen auf den ersten Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.

Karten	Chip	Open GL	Direct 3D	Glide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✔	✔	✔
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✔	✔	✔
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Voodoo3 2000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3500	Voodoo3	✔	✔	✔
ATI Rage Fury	Rage128	✔	✔	✘
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✔	✔	✘
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✔	✔	✘
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✔	✔	✘
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✔	✔	✘
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✔	✔	✘
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✔	✔	✘



Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der Motivationskurve können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteigerfreundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.

Nichts für empfindliche Mägen

Theme Park die Dritte: Beim 3D-Freizeitpark-Aufbauspiel müssen Sie noch stärker auf Ihre Bilanzzahlen achten.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Bullfrog** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **8. Februar 2001** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- 3 unterschiedliche Themenwelten
- 18 verschiedene Achterbahn-Arten
- 5 Managerstufen
- Nennt sich in den USA *Sim Coaster*, in England *Theme Park Inc.*
- Geringe Unterschiede zum Vorgänger



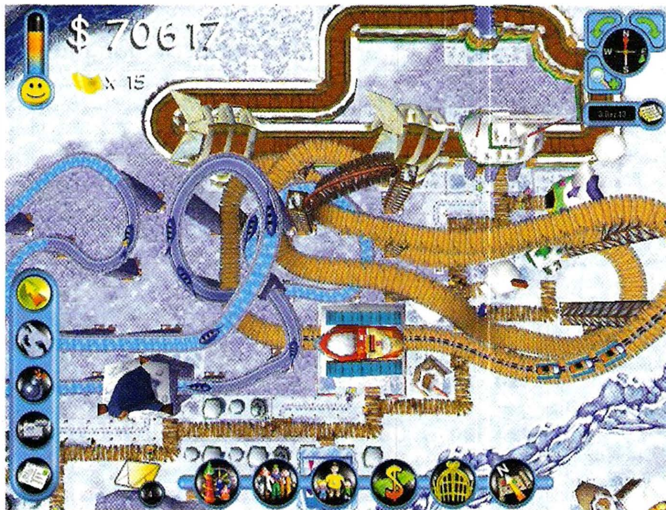
■ GUTE FAHRT Der bunte Haufen vor dem Bus besteht aus Parkbesuchern, die mit hoffentlich entleerten Taschen wieder den Heimweg antreten.

■ HEREIN-SPAZIERT! Damit diese Kids ordentlich Kohle ausgeben, bedarf es schlauen Managements und ausführlicher Planung.

Nicht zuletzt der gigantische Erfolg von *Rollercoaster Tycoon* dürfte Bullfrog vor Augen geführt haben, dass es mit der Spieltiefe und Spieldauer des eigenen *Theme Park World* wohl nicht allzu weit her ist. Genau an diesen Schwächen hat die Electronic-Arts-Abteilung vornehmlich gearbeitet.

Wer sich jemals den Kopf darüber zerbrochen hat, inwieweit bestimmte Faktoren bei der Supermarkteinrichtung eine Rolle spielen, entdeckt hinter der vermeintlich simplen Anordnung von Lebensmittelregalen und Wühltischen schnell einen tieferen Sinn. Ähnlich viel Feingefühl ist bei der Gestaltung eines Freizeitparks vonnöten: Es genügt beileibe nicht, sämtliche Attraktionen und Buden willkürlich in die Prärie zu setzen. Um den Kunden möglichst effektiv um sein hart Erspartes zu bringen, ist gute Planung und gewieftes Management gefragt.

Beim Vorgänger durfte man noch futuristische Einöden zum Science-Fiction-Paradies ausbauen, verwilderte Areale in einen bunten Dschungelpark verwandeln oder eine düstere Umgebung zum gruseligen Halloween-Spaß ummodeln. Während *Theme Park World* mit vier unterschiedlichen Bereichen aufwarten konnte, darf man im neuesten Ableger nur in drei Themenwelten Hand anlegen: Sie managen das Land der Erfindungen, hauchen der eisigen Polarzone Leben ein und bringen das arabisch anmutende 1001-Nacht-Gebiet auf Vordermann.



KONTROLLE IST BESSER Damit Ihre Attraktionen nicht irgendwann in sich zusammenbrechen, sollten Sie regelmäßig deren Zustand überprüfen.



KNALLBUNT Wer bis zum Anschlag in die Ferne zoomt, darf das Treiben der Besucher aus der Vogelperspektive begutachten – auf Kosten der Spielgeschwindigkeit.

Mit hübschen Attraktionen locken Sie die Besucher in Ihren Park und ziehen ihnen mittels raffiniert platzierter Buden das Geld aus der Tasche. Was in der Theorie simpel anmutet, entpuppt sich in der Praxis als ungleich komplexer. Der Manager muss sich nämlich mit allerhand Details herumschlagen: Dass der obligatorische Salzgehalt der Pommes wieder dazugehört, versteht sich von selbst. Außerdem regulieren Sie die Eismenge in Getränken, den Fettgehalt von Hotdogs oder die Siegeschancen in der Schießbude. Ans Eingemachte geht es aber bei der Handhabung der zahlreichen Attraktionen. Sie bestimmen Fassungsvermögen, Laufzeit und Tempo der Fahrgeschäfte: Wer die Wildwasserbahn mit wahnwitziger Geschwindigkeit über die Bretter rauschen lässt, treibt den Spaßfaktor in die Höhe, muss aber im Gegenzug mit zahlreichen Ausfällen rechnen – und Erbrochenem. Putzmänner schwingen daraufhin gegen Bares den Wischmopp und Mechaniker reparieren defekte Attraktionen. Sind zu wenig Fachkräfte beschäftigt, halten sich die monatlichen Fixkosten zwar in Grenzen, dafür drohen Streiks seitens der Arbeitnehmer und Forderungen nach mehr Gehalt, denen Sie besser Beachtung schenken. Wer als Ausbeuter auftritt, steht nämlich bald ohne Arbeitskräfte da, was der Attraktivität Ihres Parks ziemlich abträglich ist. Übrigens frequentieren nun auch ältere Semester Ihren Spielplatz – bislang tobten sich bei Ihnen nur Kids aus. Die Erwachsenen sind zuweilen aber nicht weniger fies als der klassische Rotzbub, der Stinkbomben zündet, erzählen sie doch des Öfteren Schauermärchen, um die Besucher zu vergraulen. Dann fungiert das Sicherheitspersonal – sofern ausreichend vorhanden – als Rausschmeißer. Verärgerten Gästen hetzt man anschließend den Clown auf den Hals, um die Stimmung zu heben. Denn je wohler sich Ankömmlinge in ihrer Haut fühlen, desto bereitwilliger geben sie ihr Geld aus. Sinkt Ihr Kontostand trotzdem für sechs Monate unter null, folgt der Rausschmiss und somit das Spielende.

Endlosspiele ähnlicher Machart kranken zuweilen am nicht vorhandenen roten Faden. Dagegen kennt *Theme Park Manager* ein Mittel: Der Chef des Parks höchstpersönlich faselt im Laufe des Spiels fortwährend über Zukunftspläne, deren Verwirklichung von Ihrem Können abhängt. Wer also viel leistet, erntet Schulterklopfen der Vorgesetzten und steigt gleichzeitig in der Geschäftshierarchie auf. In der fünften und letzten Position schicken Sie den angegrauten Boss schließlich in den Ruhestand. Bis es so weit ist, warten zahlreiche Aufgaben auf ihre Erledigung. Zumeist erschließen Sie dabei neue Gebiete durch gezielte Forschung: Wenn beispielsweise ein Flussbett die Ausbreitung des Parks in weitere Regionen verhindert, weisen Sie die Pixelsklaven kurzerhand an, nach den entsprechenden Gegenmaßnahmen

Wer vorankommen will, muss Aufgaben erfüllen. Nur so erschließen sich nach und nach die neuen Themenwelten.



IMMER IM KREIS Die Warteschlange und die Sprechblasen verraten: Das lila Tentakel erfreut sich vor allem bei den jüngeren Besuchern größter Beliebtheit.



AUS ALT MACH NEU Um diesen Teich in eine Attraktion zu verwandeln, mussten unsere Gärtner erst die Fähigkeit der Geländebearbeitung erlernen.

Wenn die Gäste Hunger haben, Attraktionen baufällig erscheinen oder Unruhestifter am Werk sind, meldet sich eine virtuelle Beraterin zu Wort.

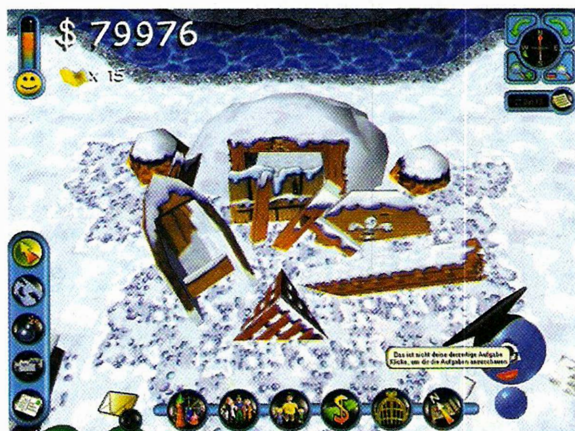


MEINUNG

Endlich gibt es konkrete Ziele zum Gezielt-drauf-hin-Spielen.
Thomas Weiß

Wer den Vorgänger bereits ausführlich gespielt hat, sollte sich den Kauf von *Theme Park Manager* zwei Mal überlegen. Die spürbaren Verbesserungen halten sich nämlich in Grenzen; ob neue Attraktionen, mehr Einstellungsmöglichkeiten und eine übersichtlichere Grafik die Anschaffung rechtfertigen, sei also dahingestellt. Für sich betrachtet ist *Theme Park Manager* ein schönes Aufbauspiel: Bis alle Gebiete erschlossen, sämtliche Attraktionen gebaut und die höchste Managerstufe erreicht ist, klebt man förmlich am Monitor. Außerdem bringen die zahlreichen Aufgaben Schwung ins Spielgeschehen. Sie sind nicht auf ewig zum ziellosen Bauen verdammt, sondern müssen gezielt Aufträge erledigen - und das motiviert: Wer es beispielsweise in einem festgelegtem Zeitlimit nicht schafft, eine bestimmte Anzahl an Ballons loszuwerden, spielt so lange, bis sich der ersehnte Erfolg einstellt.

zu fahnden, um den Arbeitern anschließend im Fortbildungszentrum die benötigten Fähigkeiten wie beispielsweise Geländebearbeitung beizubringen. Letzteres ist allerdings erst dann möglich, wenn Sie sich der zahlreichen Zwischenaufgaben annehmen und diese erfolgreich bestehen: Mal wollen innerhalb eines bestimmten Zeitlimits überschüssige Würstchen an den Mann gebracht werden, dann wiederum soll ein Ehrengast den Park zufrieden verlassen. Als Belohnung winken nicht etwa Cyberdollars, sondern goldene Eintrittskarten, die neue Themenwelten freischalten. Je mehr dieser Tickets außerdem auf dem Konto verweilen, desto interessantere Objekte stehen zur Erforschung bereit. Während die Wissenschaftler zu Beginn



RUINE Unsere Forscher bringen das Gebäude bald auf Vordermann und basteln daraus eine besonders populäre Attraktion.

Testcenter — Theme Park Manager

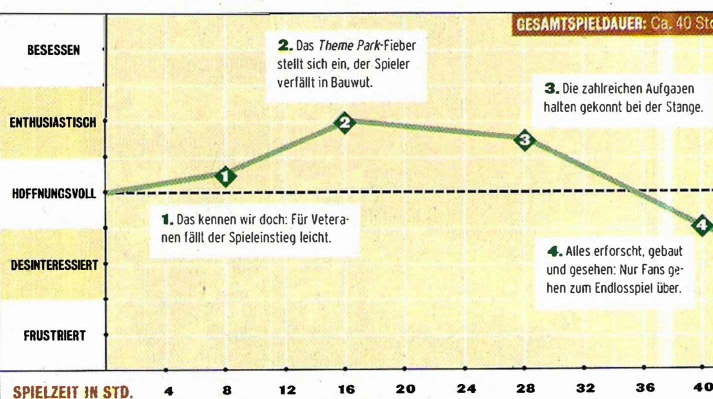
SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

Grafikkarte	Auflösung	Pentium 200 MMX 32	Pentium 200 MMX 64	Pentium II 300 64	Pentium II 300 128	K6-2 400 64	K6-2 400 128	Celeron 400 64	Celeron 400 128	Pentium III 500 64	Pentium III 500 128
Software	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
G400 (Matrox Millennium G400)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Rage128 (Ati Rage Fury)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
RIVA TNT (Creative Graphics Blaster TNT)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
TNT2 Ultra (Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Savage4	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo2 (Diamond Monster 3D II)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo Banshee (Diamond Monster Fusion)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Voodoo3 (3dfx Voodoo3 3000 AGP)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? ▪ Technisch unmöglich ▪ Unzumutbar ▪ Akzeptabel ▪ Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

Die Spielzeit von *Theme Park Manager* erreicht keine Schwindel erregenden Höhen, ist aber zumindest höher als im kurzen Vorgänger: Diesmal gibt's mehr Teilabschnitte zu erkunden.



Achterbahnbau leicht gemacht: Sie errichten Loopings und bestimmen die Schräglage der Schienen und die Höhe der Stützen.



SCHWACHER MAGEN? Schon beim Anblick dieser monströsen Achterbahn dreht sich empfindlichen Zeitgenossen leicht der Magen um. Wer klug ist, stellt einen Putzmann mehr ein.

beispielsweise einfache Verbesserungen zur unspektakulären Hüpfburg enträtseln, stehen später kompliziertere Achterbahn-Konstruktionen an. Besonders ausgefallene Attraktionen locken schließlich nicht nur mehr Gäste in den Park, sondern rechtfertigen auch einen höheren Eintrittspreis. Anders als in den Vorgängern regulieren Sie im jüngsten *Theme Park*-Spross aber auch die Kohle, die Besucher für die Nutzung der Fahrgeschäfte abdrücken müssen.

Thomas Weiß

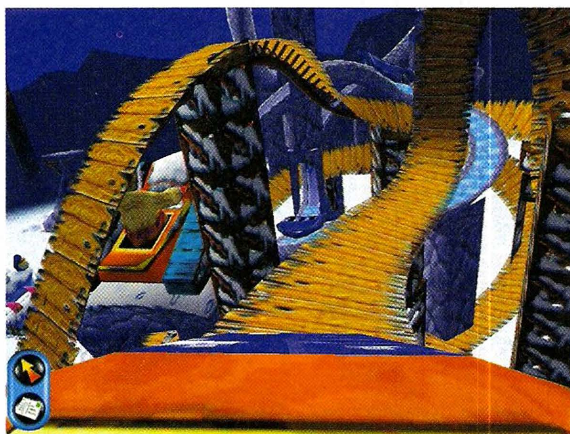


Kein ernsthafter Konkurrent für Rollercoaster Tycoon

Petra Maueröder

MEINUNG

Der Ansatz des Bullfrog-Teams ist ja durchaus löblich: auf die Presse hören, Kunden-Feedback berücksichtigen, Schwächen analysieren und beim nächsten Mal besser machen. Hat auch fast geklappt – an *Theme Park Manager* spielt man länger als an *Theme Park World*, die Grafik ist schöner (gut: die erweiterte Zoom-Funktion), die Steuerung eingängiger und beim Bau von Achter- und Wildwasserbahnen kommt zum ersten Mal so was wie Komplexität zum Tragen. Alles in Butter also? Eigentlich schon, wenn da nicht *Rollercoaster Tycoon* wäre: Die Atmosphäre eines Disneyland oder Europa-Parks fängt der Konkurrent viel besser ein – im Vergleich dazu sieht der *Theme Park Manager* wie ein Kinderspielzeug aus. Und: Trotz aufwendiger 3D-Grafik bleibt die Landschaft flach; das „Mitfahren" in Attraktionen aus der Ich-Perspektive hat nur kurzzeitigen Charme. Nettes, witziges, kurzweiliges Aufbauspiel, aber kein Ersatz für *Rollercoaster Tycoon*.



BITTE FESTHALTEN Auf schwachen Rechnern verkommt die Achterbahnfahrt leider sehr oft zur unschönen Ruckelpartie.

TESTURTEIL — Theme Park Manager

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Dungeon Keeper 2** 8/1999 — Auch von Bullfrog, auch in 3D: Echtzeitstrategie unter Tage.
- **Rollercoaster Tycoon: A.A.** 12/1999 — Mit der Zusatz-CD bauen Sie die größten und höchsten Achterbahnen.
- **Rollercoaster Tycoon** 4/1999 — Der detailverliebte 2D-Ableger macht mehr Spaß als das neue *Theme Park*.
- **Theme Park World** 1/2000 — Wer den Vorgänger hat, darf sich die Fortsetzung der Serie sparen.
- **Theme Park Manager** 3/2001 — An allen Ecken und Enden verbessert: mehr Business, mehr Aufbau, mehr 3D.

GRAFIK .... Gut
Kunterbunt und schrill, durchaus originell.

SOUND .... Gut
Die typische Soundkulisse, akkurat umgesetzt.

STEUERUNG .... Befriedigend
Manchmal umständlich, nach Eingewöhnung gut.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

72%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 400	Pentium II 600
128 MB RAM	128 MB RAM
12xCD-ROM	32xCD-ROM
HD: 340 MB	HD: 350 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Heiße Action im kühlen Ambiente

Die kesse Konoko hat – anders als Lara – nicht zwei, sondern gleich vier durchschlagende Argumente zu bieten.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Bungie Software** ■ VERTRIEB **Take 2** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**



AUF EINEN BLICK
- 8 Waffen
- Zahlreiche Schlagkombinationen
- 14 Levels
- Automatische Speicherung
- Anime-Stil

■ MARTIAL ARTS IN IHRER REINSTEN FORM Konoko schwingt sich behände um den Gegner und schaltet zeitgleich einen nahenden Feind mit einem gezielten Fußtritt aus.

■ DAS ANIME-BABE trägt einen Munitionsgürtel, kommt aber glänzend ohne Schusswaffen-Einsatz aus: Mit ihren Kampfkünsten legt die Akrobatin gleich tonnenweise bullige Typen aufs Kreuz.

Fernöstliche Eigenheiten stoßen den meisten westlichen Computerspielern seit jeher säuerlich auf – Konsolenkenner hingegen haben sich längst an Stupsnäschen und Kulleraugen gewöhnt. Mit *Oni* will Bungie Soft den japanischen Zeichentrickstil auch im PC-Bereich salonfähig machen.

Lara Croft ist weiblich, Konoko auch. Während die Render-Archäologin allerdings durch typisch westliche Argumente besticht und sich vorrangig mit Schusswaffen wehrt, setzt die japanische Femme fatale auf stilvolle Kampfsportmanöver. Dass Konoko dabei so mädchenhaft anmutet, hat sie der japanischen Mentalität zu verdanken, die längst keine strahlenden Supermänner mehr in die Schlacht schickt, sondern vorrangig auf zierliche Damen setzt.

Sie lenken Konoko in der Verfolgerperspektive durch die futuristische Welt des Jahres 2032 und befinden sich dabei im Auftrag der Tech Crimes Task Force. Ihr Vorgesetzter befiehlt der militärisch geschulten Agentin, sich an die Fersen eines finsteren Bösewichts zu heften,

Weil sich die Gegner hartnäckig wehren und geschickt ausweichen, dauern die Auseinandersetzungen oft länger als in anderen 3D-Shootern.

dessen Konzern in gesetzeswidrige Machenschaften verwickelt ist. Wie es sich für einen Titel mit japanischem Anstrich gehört, kommt es zwischen den Figuren zu Auseinandersetzungen, die komplizierter und tief greifender sind, als man auf den ersten Blick vermuten könnte. Gewaltige Story-Ausmaße einer *Final Fantasy*-Serie, deren Wurzeln ebenfalls in fernöstliche Gefilde reichen, sind allerdings nicht zu befürchten - immerhin ist *Oni* ein reinrassiges Actionspiel.

Die Geschichte flimmert trotz Anime-Stil nicht in Zeichentrick-Manier über den Bildschirm, sondern wird mithilfe der ursprünglichen 3D-Engine erzählt. Melden sich die Charaktere zu Wort, geben entsprechende Porträts Aufschluss über deren Emotionen - zwar nicht lippensynchron, dafür aber mit viel Gefühl. Wenn Sie das Anime-Girl schließlich ins Getümmel beordern, können die Kampfschreie allerdings schon mal unfreiwillig komisch wirken: Konoko kreischt derart herzhaft Phrasen wie „Blinde Wut" oder „Todeswirbel", dass auch Hartgesottene schmunzeln müssen, was der Coolness leichten Abbruch tut.

Dafür rücken Sie Ihren Widersachern auf eine ungewohnt komplexe Art und Weise zu Leibe, die den PC-Spielern bisher vorenthalten wurde: mit einem umfangreichen Combo-System, wie es beispielsweise in *Tekken* oder *Virtua Fighter* vorkommt. Zu Beginn wehren Sie sich mit einfachen Schlagkombinationen, im späteren Spielverlauf eignet sich die Kampfsportexpertin aber durchschlagskräftigere Attacken an. Dann genügt ein Druck auf F1, was den Missionsmonitor herbeizaubert, der über aktuelle Auftragsziele informiert und frisch erlernte Tricks erklärt, die Konoko neu erlernt.

Um die zahlreichen Schlag- und Tritttechniken zu meistern, bedarf es aber keiner Joystick-Akrobatik. Die Bewegungen gehen mit der im Genre üblichen Kombination, sprich Maus und Tastatur, leicht von der Hand. Wer ungehalten auf den Nager hämmert, erteilt dem Gegner lediglich Kinnhaken und Fußtritte. Die zwingen zwar irgendwann jeden Pixelprügler in die Knie, können aber nicht mit den effektiveren Schlagmanövern konkurrieren, die sich nur durch aufwendigere Tastenkombinationen durchführen lassen. Damit wirbelt Konoko die Gegenspieler durch die Luft, verpasst ihnen ungemütliche Armverdreher und landet multiple Treffer dank spektakulärer Rundumschläge. Geschmeidige Animationen machen diese Martial-Arts-Szenen zum Augenschmaus: Wenn sich das gedrillte Mädel durch die Lüfte schwingt, mittels Bodenrollen Laserfallen ausweicht, dem Feind in die Beine rutscht und ihn mit gezielten Tritten beharkt, kriegen Bruce-Lee-Anhänger leuchtende Augen.

Wird die Protagonistin von mehreren Rivalen bedrängt, muss allerdings jeder Treffer sitzen, ansonsten sinkt Konoko schnell unter der Wucht gegnerischer Schläge zusammen. Wer die vielen Wurfkniffe beherrscht, ist hier im Vorteil: Dann schleudern Sie Ihre Opfer kurzerhand auf die restlichen Angreifer, was selbige für einen Moment außer Gefecht setzt. Alternativ greift die Agentin aber auch zur Waffe, die dem Feind aus den Händen gleitet, sobald er getroffen wird. Zur Verfügung stehen diverse Schnellfeuergewehre, die vor allem im Nahkampf wirken, auf die Distanz aber wegen mangelnder Zielgenauigkeit versagen. Dann bietet sich die Benutzung des Raketenwerfers an, der auch in einer weiterentwickelten Version zu haben ist, in der die Geschosse das anvisierte Ziel verfolgen. Eine Rail-Gun, die dem aufmerksamen Beobachter bereits aus Schwarzenegger-Streifen oder dem indizierten *Q3A* bekannt



CHAOS PUR Aus den oberen Stockwerken rummst es, Scheiben zerbersten und Projektile jagen durch die Luft – wir nehmen währenddessen einen Gegner aufs Korn.



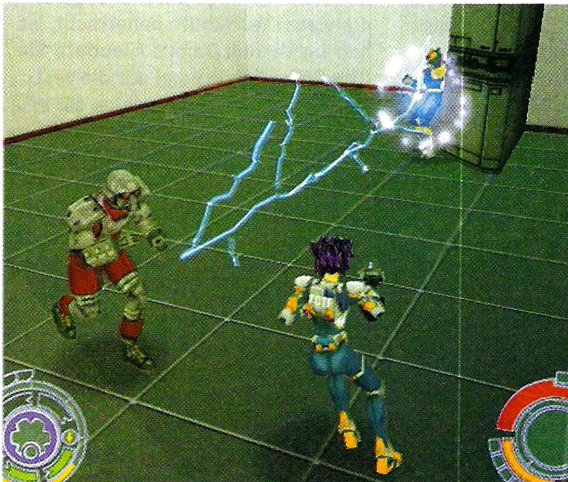
SCHWERE GESCHÜTZE Dieser unangenehme Zeitgenosse wird noch öfter einen Auftritt haben: Er beharkt Konoko mit einer besonders destruktiven Waffe.



LASERSHOW Der erste Obermotz kommt in Form einer Maschine und schießt Lenkraketen. Um ihn auszuschalten, muss Konoko den Sensoren ausweichen.

Bevor es ernst wird, müssen Sie Konoko durch einen Trainingsparcours führen, der die grundlegende Steuerung erläutert.

sein dürfte, ist ebenso mit von der Partie. Im Gegensatz zum handelsüblichen 3D-Shooter darf sich Konoko kein ganzes Arsenal an solchen Gerätschaften in den Rucksack packen, sondern nur je einen Schießprügel mit sich herumschleppen. Weil die Heldin aber weniger gelenkig ist, wenn sie gerade einen Ballermann führt und die Munition ohnehin im Nu verschossen ist, werden die meisten Gegner kurzerhand verkloppt. Letztere wehren sich nicht nur mittels Knarren, sondern zücken auch regelmäßig die Fäuste, verfügen sie doch über ein einzigartiges Schlagrepertoire: Die Bösewichte weichen oftmals gezielt aus, greifen Konoko von hinten an oder kontern mit besonders gefährlichen Spezialattacken, die sich kaum abwehren lassen. Gelegentlich schnappen sich die Widersacher sogar herumliegende Pistolen bereits entwaffneter Figuren, um Ihnen noch mehr einzuheizen. Wird die Situation daraufhin besonders heikel, helfen Hyposprays, die den Energiebalken in die Höhe treiben, bevor sich dieser endgültig



AUGEN ZU UND DURCH Die Strahlenpistole blendet und lähmt Gegner – das verschafft genügend Zeit, um einen Angriff zu starten.



MEINUNG

Auf dem PC gab es nie schönere Box- und Kickduelle zu bestaunen.
Thomas Weiß

Zweifellos hat Konoko Qualitäten aufzuweisen, die man im PC-Bereich bisher vergeblich gesucht hat – ob die Dame letztlich massenkompatibel ist, bleibt allerdings abzuwarten. Der westliche Computerspieler kann sich erfahrungsgemäß nur schwerlich mit dem scheinbar kindlichen Manga-Stil anfreunden, der sich durch das gesamte Spiel zieht. Bei der Grafik haben es die Programmierer dann auch prompt übertrieben: Anime bringt doch nicht zwangsläufig farblose Texturen und langweiliges Leveldesign mit sich! Aber genau damit wird der Spieler konfrontiert. Sieht man von der Optik ab, kann *Oni* mit seinem simplen, aber motivierenden Haudrauf-Spielprinzip begeistern. Und was die Speicherfunktion angeht, kann ich nur eine Entwarnung aussprechen: Nach jedem der nicht allzu langen Abschnitte wird das Spiel automatisch gesichert, der Frust hält sich folglich in Grenzen und Quicksave-Ausschweifungen sind nicht zu befürchten.

Testcenter — Oni

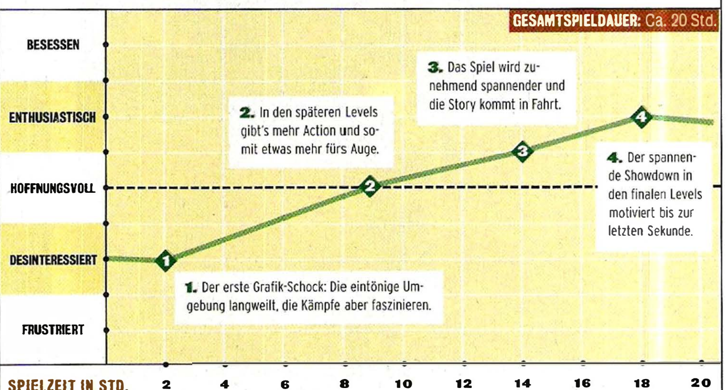
SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

Grafikkarte	PROZESSOR / RAM	Pentium 200 MMX 32	Pentium 200 MMX 64	PentiumII 300 64	PentiumII 300 128	K6-2 400 64	K6-2 400 128	Celeron 400 64	Celeron 400 128	PentiumIII 500 64	PentiumIII 500 128
Software	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
G400 (Matrox Millenium G400)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Rage128 (Ati Rage Fury)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
RIVA TNT (Creative Graphics Blaster TNT)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
TNT2 Ultra (Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Savage4	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo2 (Diamond Monster 3D II)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo Banshee (Diamond Monster Fusion)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Voodoo3 (3dfx Voodoo3 3000 AGP)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

Im niedrigsten Schwierigkeitsgrad flimmert die Endsequenz nach gut 15 Stunden über den Bildschirm – wer aber öfters stirbt, muss wegen der fehlenden Speicherfunktion mehr Zeit investieren.





UNFAIRER KAMPF Während der Gegner mit automatischen Waffen droht, zückt Konoko lediglich ihre Fäuste und muss entsprechend viele Treffer einstecken.



RÜCKSTOSS Je nach Waffenpower muss Konoko mit einem Rückstoß beim Feuern rechnen: Hier verzieht sich das Fadenkreuz nach einem Schuss.

dem Ende zuneigt. Wer sich mehr Aufputschmittelchen gönnt als nötig, stirbt nicht etwa einen Drogentod, sondern läuft zur Höchstform auf – dann sind Schläge mit feurigen Lichteffekten untermalt und für kurze Zeit doppelt wirksam.

Ab und an kriegen Sie es auch mit Rätseleinlagen zu tun, die sich auf die üblichen Schalterpuzzles beschränken: Diverse Konsolen steuern Türmechanismen, deaktivieren Sicherheitsanlagen und geben folglich bei Betätigung neue Areale frei. Komplizierte Denksportaufgaben fehlen völlig, der Spielablauf ist zum größten Teil auf actionreiche Kampfszenen ausgelegt: Konoko prügelt sich die meiste Zeit in tristen und eintönig texturierten Umgebungen, darunter Fabrikanlagen, Flughäfen oder Biolabore. Die eckige Levelarchitektur vermittelt dabei eine trostlos-sterile, wenn auch futuristische Atmosphäre. Manga-Fans wird's freuen, andere sehnen sich wehmütig nach knallbunten Arealen, die beispielsweise eine Julie Strain unsicher macht.

Thomas Weiß



MEINUNG

Anime hin oder her – dem Spiel fehlt es an Ideen.

Florian Stangl

Das Kampfsystem ist komplex, der Spielablauf zu seicht: Während *No One Lives Forever* ein Feuerwerk an knalligen Ideen abliefert, beschränkt sich *Oni* auf einfältige Schalterrätsel ohne Überraschungen. Das mag für Freunde unkomplizierter Action gelegen kommen, ich persönlich fühle mich in der farblosen Welt aber unterfordert. Auch wenn die Klopperei als solche Laune macht, vermiesen Detailfehler den Spaß. Wieso ich beispielsweise nicht die Steuerung frei konfigurieren kann, wird wohl ein Rätsel bleiben – von der fehlenden Speicherfunktion ganz zu schweigen. Abgesehen davon, ist der Spaß aber ohnehin schon nach knapp 15 Stunden vorbei, wenn Sie nicht gerade auf der höchsten Schwierigkeitsstufe spielen. Denn dann geht es in den späteren Levels derartig heftig zur Sache, dass Konoko schon fast im Sekundentakt den virtuellen Tod stirbt.

TESTURTEIL — Oni

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

DS9: The Fallen 02/01
Für *Star Trek*-Anhänger trotz stockender Rätseleinlagen erste Wahl.

American McGee's Alice 01/01
Die Gruselversion von *Alice*: grafisch und spielerisch hervorragend

Rune 12/00
Wer die Holzhammermethode bevorzugt, ist mit Ragnar gut beraten.

Giants 02/01
Knallbunt, abgedreht und wegen noch fehlender Speicherfunktion ärgerlich.

Oni 03/01
Konoko schlägt stilvoller als die Konkurrenz, muss sich aber in arg tristen Umgebungen tummeln.

GRAFIK .... Ausreichend
Monotone Texturen, dafür tolle Figuren.

SOUND .... Gut
Klasse Sound, aber grässliche Kampfschreie.

STEUERUNG .... Gut
Bis auf kleine Details durchdacht und intuitiv.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

77%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 266	PentiumIII 600
64 MB RAM	128 MB RAM
12xCD-ROM	24xCD-ROM
HD: 800 MB	HD: 800 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD .... –
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force Feedback .... ✘

Schweinereien im Weltall

Neue Hoffnung für Abenteurer? Stupid Invaders richtet sich an Fans klassischer Grafik-Adventures.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Xilam** ■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **8. Februar 2001** ■ USK **Ab 6 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- Mehr als 150 Locations
- Über 50 Charaktere
- Alle fünf Hauptdarsteller können gesteuert werden
- Knapp 3 Gigabyte an Daten auf 4 CDs
- Professionell übersetzte deutsche Version



HOBBYFILMER In seiner kuscheligen Junggesellenbude zwingt der rosarote Plüsch-Wüstling Nelson die transsexuelle Candy zu jugendgefährdenden Probeaufnahmen.



Witzigkeit kennt keine Grenzen, Witzigkeit kennt kein Pardon ...
Sascha Gliss

MEINUNG

Zart besaitete Naturen werden angesichts geschmacklicher Entgleisungen im Minutentakt mit *Stupid Invaders* nicht glücklich werden. Über aus Kuhmist hergestellte Kunstwerke und ähnliche Nettigkeiten sollte man zumindest ansatzweise lachen können. Viel schwerer wiegen aber die kleinen Designfehler. So fehlt beispielsweise die genreübliche „Lebensversicherung": Die Helden segnen oft und gern das Zeitliche. Angesichts des Fehlens einer automatischen Speicherfunktion ist dies doppelt ärgerlich. Solide hingegen die Rätsel: Obwohl einige Kopfnüsse in die Kategorie „Such den Hotspot auf schwarzem Hintergrund" gehören, fehlt es nicht an logischen Aufgaben, die auch den Könner fordern.

Fans der unerschrockenen X-Akten-Sammler Mulder und Scully ahnen es schon seit langem: Die Außerirdischen sind mitten unter uns.

Fünf mehr oder weniger unterbelichtete Exemplare der Gattung „kleines grünes Männchen" machen mit ihrem Schiff auf der Erde Bruch und hausen fortan in einer abrissreifen Einfamilien-Ruine. Eines Tages hat Etno, der smarte Wissenschaftler des Quintetts, das Ufo repariert und drängt zum Aufbruch. Bevor die Freunde jedoch wissen, was los ist, taucht Kopfgeldjäger Bolok auf und friert vier der gestrandeten Aliens kurzerhand ein. Der fünfte Außerirdische, Bud, entkommt den Strahlen aus Boloks Eiskanone. An dieser Stelle schaltet sich der Spieler ins abenteuerliche Geschehen ein und verhilft den extraterrestrischen Trotteln zur Flucht.

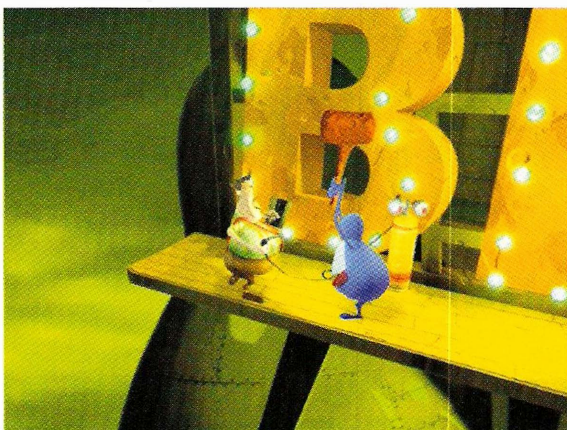
Unnötige Design-Patzer und derber Fäkal-Humor zerren bisweilen an den Nerven des Spielers.

Im Gegensatz zu vielen aktuellen Adventures präsentiert sich *Stupid Invaders* im traditionellen 2D-Look. Sämtliche Charaktere wurden zwar in 3D modelliert, agieren aber vor zweidimensionalen Hintergrundgrafiken. Bei der Steuerung verließ man sich auch auf erprobte Konzepte. Per Handcursor dirigieren Sie die Helden durch die Landschaft. Streichen Sie mit dem Zeiger über manipulierbare Gegenstände (Hotspots), verwandelt sich die Hand in Aktionssymbole wie „Reden" oder „Benutzen". Ein Druck auf die Leertaste öffnet das Inventar, in dem Sie Gegenstände verwahren oder miteinander kombinieren können.

Sascha Gliss



SCHLECHTE LAGE Der eiskalte Profikiller Bolok gerät in arge Bedrängnis.



SCHLAGENDES ARGUMENT Der unfreundliche Handwerker rückt nur nach Gewalteinsatz seine Gasflasche heraus.

TESTURTEIL — Stupid Invaders

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Grim Fandango** 1/99 — Abenteuer im Jenseits: Hervorragendes 3D-Adventure.
- **Stupid Invaders** 3/01 — Grafisch top, spielerisch mittelmäßig. *Stupid Invaders* erreicht nie die Klasse der *Monkey Island*-Reihe.
- **Flucht von Monkey Island** 1/01 — Guybrushs viertes Abenteuer nutzt die *Grim Fandango*-Technik.
- **Discworld Noir** 7/99 — *Discworld* meets Humphrey Bogart - spannend und witzig.
- **Curse of Monkey Island** 1/98 — Comic-Adventure auf gewohnt hohem LucasArts-Niveau.

GRAFIK .... Sehr gut
Liebevoll gestaltete Figuren und Hintergründe.

SOUND .... Gut
Groovige Musik, größtenteils passende Sprecher.

STEUERUNG .... Befriedigend
Etwas lieblos gehaltenes Inventar.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden

78%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 266	Pentium II 350
16 MB RAM	64 MB RAM
12xCD-ROM	32xCD-ROM
HD: 400 MB	HD: 3000 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD .... -
CDs pro Packung 4

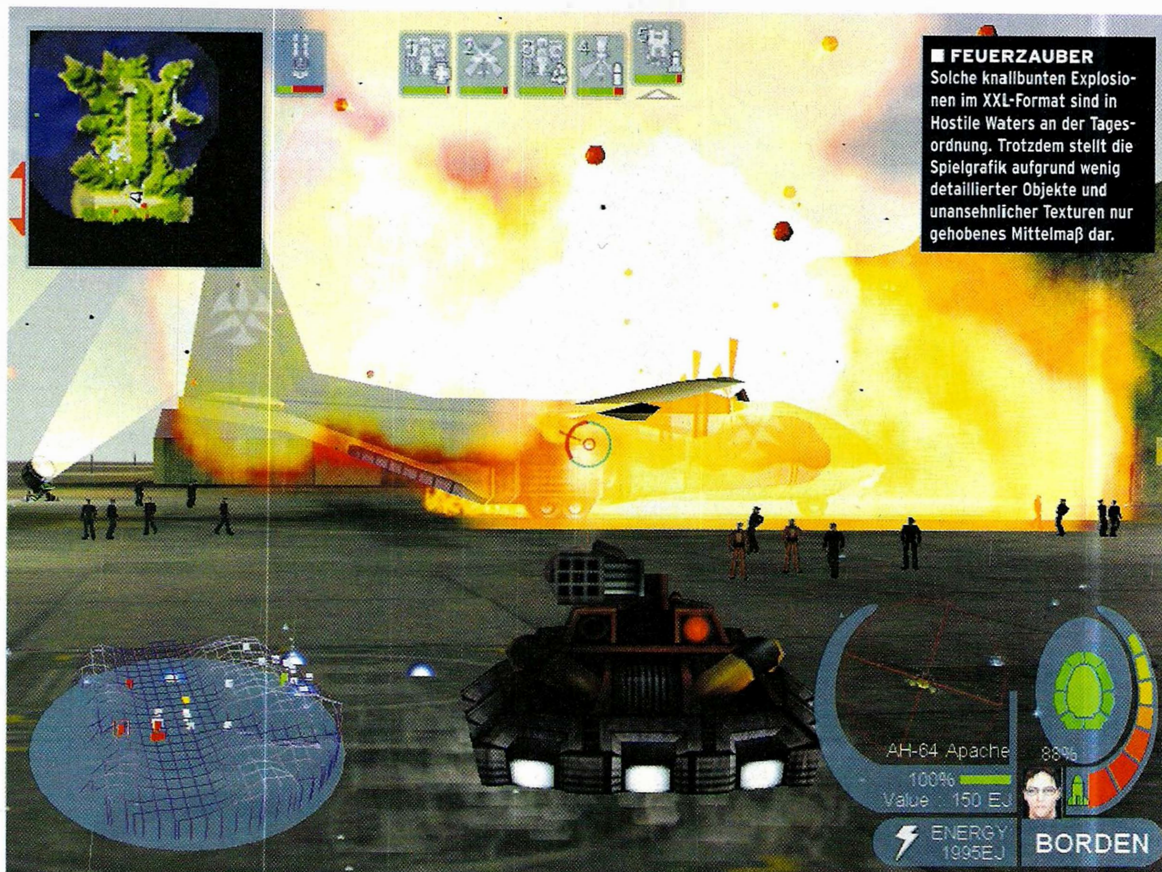
STEUERUNG
ForceFeedback .... ✘

Knallharte Klon-Krieger

Mit taktischen Spielelementen richtet sich Rages bleihaltige Ballerorgie an Fans der Battle-Zone-Reihe.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Rage** ■ ANBIETER **Koch Media** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **April 2001** ■ USK **Noch nicht bekannt**

AUF EINEN BLICK
- Luft-, Land- und Seeeinheiten
- 21 Missionen
- 10 Einheiten
- 8 Waffensysteme
- Wechselnde Tag- und-Nacht-Zyklen



■ FEUERZAUBER Solche knallbunten Explosionen im XXL-Format sind in Hostile Waters an der Tagesordnung. Trotzdem stellt die Spielgrafik aufgrund wenig detaillierter Objekte und unansehnlicher Texturen nur gehobenes Mittelmaß dar.

Wenn sich die Macher der Ballerorgie *Incoming* an ein neues Projekt wagen, werden Freunde der gnadenlosen Action hellhörig. *Hostile Waters* setzt ebenfalls auf beinharte Ballerei, gewürzt mit einer Prise Taktik.

Wir schreiben das Jahr 2032. In einem Krieg von unvorstellbaren Ausmaßen wäre es der Menschheit beinahe gelungen, sich selbst vom Antlitz der Erde zu tilgen. Doch in buchstäblich letzter Minute besinnt man sich eines Besseren und jagt die alten Machthaber zum Teufel. Die Überlebenden machen sich nun daran, eine neue und bessere Welt zu schaffen, in der Frieden und Wohlstand herrschen. Ermöglicht wird das durch den Einsatz von Nanotechnologie. Mithilfe winziger Roboter, die Materie auf atomarer Ebene umstrukturieren, lassen sich aus Abfällen sämtliche Gegenstände des täglichen Lebens problemlos herstellen. Einige Jahre lang scheint der Plan auch aufzugehen: Die Großstädte erblühen zu neuem Leben, mutierte Pflanzen reinigen die Atmosphäre und riesige Sonnenkollektoren im Orbit versorgen die Erde mit sauberer Energie. So viel Friede, Freude, Eierkuchen ruft natürlich finstere Mächte auf den Plan. Hochrangige Mitglieder der alten Regierungen gründen heimlich eine bitterböse Terrorgruppe und erschaffen mittels Nanotechnik waffenstarrende künstliche Atolle im Südpazifik. Von hier aus wollen die finsteren Burschen mit Massenvernichtungswaffen die alte Weltordnung wiederherstellen. Daraufhin stellen die ehemaligen Freiheitskämpfer eilig eine kleine Streitmacht auf, die dem kriegerischen Treiben ein Ende bereiten soll. Da die Menschheit inzwischen allerdings das Kriegshandwerk verlernt hat, müssen die Kämpfer per Nanotechnologie geklont werden.

Als Spieler übernehmen Sie das Kommando über den altersschwachen Flugzeugträger Anteus, der gleichzeitig als Startbahn, Kommandozentrale und Nachschubfabrik fungiert. Sie beginnen Ihren Einsatz an Bord des Trägers, wo Sie sich im Planungsraum auf der holografischen Karte einen Überblick über die taktische Situation verschaffen oder im Nachschubraum neue Einheiten requirieren. Die Baupläne für Kampfhubschrauber oder Panzer (und deren Piloten) sind in den Datenbanken des Trägers gespeichert. Mit dem so genannten Soulcatcher-Chip wurden die Persönlichkeiten der härtesten Kämpfer des Krieges digitalisiert, die somit praktisch unsterblich sind. Wird ein Soldat



AUF TUCHFÜHLUNG Die Bordkanone des Kampfhubschraubers ist nur auf kurze Distanz effektiv. Der Heli trägt auch zielsuchende Raketen.



BOMBER IM ANFLUG Wie im Klassiker Incoming steuern Sie in einigen Missionen einen Geschützturm und geben der Basis Feuerschutz.

Neben den abwechslungsreichen Missionen sprechen vor allem die spektakulären Spezialeffekte für Hostile Waters.

getötet, erschaffen Sie ihn mitsamt seinem Vehikel einfach neu.

Um eine Einheit bauen zu können, müssen Sie außerdem über die entsprechende Energiemenge verfügen. Diese universelle Währung sammeln Sie mithilfe der Recycling-Einheit Scarab, die Trümmer, Fahrzeuge oder Gebäude in reine Elektrizität umwandelt. Ein weiteres Arbeitstier in Ihrem Hangar ist der Transport-Helikopter, mit dem Sie eigene Einheiten in entlegenes Gebiet bringen oder fremde Technologien einsammeln.

Sobald die wichtigsten Einheiten gebaut sind, können Sie auf der taktischen Karte in aller Ruhe erste Befehlsketten und Wegpunkte festlegen. Sind alle Befehle gegeben, bringt Sie ein Mausklick direkt aufs wässrige 3D-Schlachtfeld. Jede Einheit in *Hostile Waters* wird standardmäßig von der Künstlichen Intelligenz ihres Piloten gesteuert. Als Kommandant können Sie Ihren Kämpfern wie auf der Übersichtskarte per Befehlsmenü Anweisungen geben. Wer es etwas aufregender mag, setzt sich selber ans Steuer der Kampfhubschrauber, Hovercrafts und Panzer. Die Vehikel steuern sich alle ähnlich simpel: Mit Maus und Tastatur ändern Sie die Fahrtrichtung, ein Linksklick feuert das aktive Waffensystem ab. Oft genügt allerdings das Ausschalten aller gegnerischen Einheiten nicht: Neben dem Erobern und Erforschen neuer Technologien stehen bisweilen auch Rettungs- und Abfangmissionen an. Da die Gegner zudem oft über ein weit verzweigtes Radarnetz verfügen und Ihnen zahlenmäßig weit überlegen sind, sollten Sie neben einem schnellen Abzugsfinger auch über die richtige Taktik verfügen, um einen Auftrag mit Erfolg abzuschließen.

Sascha Gliss



Interessantes Konzept, das leider nicht konsequent genug umgesetzt wurde.
Sascha Gliss

MEINUNG

Hostile Waters ist nichts anderes als ein als Genre-Mix getarntes Actionspektakel. Die umfangreichen Spieloptionen wie die taktische Karte und die verschiedenen Befehlsmenüs mögen anfangs noch beeindrucken, spätestens ab der fünften Mission verzichtet man freiwillig auf diese Gimmicks und steuert die Kampfeinheiten in kritischen Momenten lieber selbst. Der Taktikmodus, in dem das Spiel automatisch in den Pausemodus schaltet, erweist sich bei näherer Betrachtung als überflüssig, da hier lediglich starre Befehlsketten gegeben werden können. Die Künstliche Intelligenz der eigenen Truppen lässt bisweilen zu wünschen übrig, autonom handelnde Kämpfer stürzen sich gerne in aussichtslose Gefechte. Wer den Taktikpart links liegen lässt, wird allerdings feststellen, dass *Hostile Waters* nach kurzer Eingewöhnung ordentlich Spaß macht. Ausgeklügelte Missionen, knallbunte Explosionen und nicht zuletzt die fantasievolle Hintergrundgeschichte sind Motivation genug, die Erde ein weiteres Mal zu retten.



ABRISSKOMMANDO Wer die gegnerischen Ölfördertürme zerstört, legt unter Umständen die Produktion des Feindes lahm.

TESTURTEIL — Hostile Waters

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Battle Zone 2** 12/99 — Gelungener Mix aus viel Action und etwas Echtzeitstrategie.
- **Wargasm** 1/99 — Innovative Schlachtensimulation mit Luft- und Bodeneinheiten.
- **Hostile Waters** 3/01 — Enttäuschender, weil überflüssiger Taktikpart; abwechslungsreiche Actionsequenzen mit viel Feuerzauber
- **Urban Assault** 10/98 — *Battle Zone*-Klon mit anspruchsvollen, aber eintönigen Missionen.
- **Incoming** 5/98 — Knallbuntes Ballerspektakel; technisch inzwischen überholt.

GRAFIK ..... Befriedigend
Bombastische Explosionen, hässliche Texturen.

SOUND ..... Gut
Lebendiger Funkverkehr, professionelle Sprecher.

STEUERUNG ..... Befriedigend
In fliegenden Einheiten gut, am Boden miserabel.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

67 %
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium III 600
64 MB RAM	128 MB RAM
8xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 100 MB	HD: 650 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD ..... -
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force Feedback ..... ✘

Griff in die Trickkiste

Auf den Spuren von BMX-Legende Dave Mirra zeigen Sie waghalsige Manöver mit dem geländetauglichen Drahtesel.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Z-Axis** ■ ANBIETER **Acclaim** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- 12 unterschiedliche Strecken
- 10 Weltklasse-Fahrer mit individuellen Fähigkeiten
- Bewegungen lassen sich zu mehr als 1.300 Stunts kombinieren
- Abwechslungsreiche Spielmodi
- Stimmiger Soundtrack

Was haben Dave Mirra und Tony Hawk gemeinsam? Beide sind Funsport-Ikonen, die Publikum und Konkurrenz mit halsbrecherischen Stunts in ehrerbietiges Staunen versetzen. Während Tony Hawk dabei auf das Skateboard schwört, greift Dave Mirra auf ein BMX-Freestyle-Rad zurück.

Und genau das ist auch Ihre Aufgabe im gleichnamigen Computerspiel: Im Wettstreit mit den besten BMX-Akrobaten müssen Sie beweisen, dass Sie mit einem Drahtesel mehr draufhaben, als brav den Radweg langzurollen und unaufmerksame Fußgänger mit der Klingel zu erschrecken. Glücklicherweise nur virtuell, denn die verrückten Aktionen wie Tailwhip, Lipslide oder Disaster würden jedem normalen Pedalentreter augenblicklich mehrere Wochen Streckverband oder Schlimmeres einbringen. Da sich die Einzel-Stunts beliebig kombinieren lassen, sorgen sage und schreibe mehr als 1.300 Tricks für reichlich Abwechslung. Je nach Spielmodus und Strecke sind die Anforderungen unterschiedlich: Während Sie in der Half-Pipe möglichst viele Punkte durch erfolgreiche Trickvariationen ergattern müssen, steht auf diversen Geländestrecken die Bewältigung vorgegebener Aufgaben an. So müssen Sie etwa in einer bestimmten Zeitspanne über Hindernisse springen oder bestimmte Wegpunkte erreichen. Als Eingabegerät empfiehlt sich ein gut ausgestattetes Gamepad, um komfortabel auf alle Funktionen zugreifen zu können. Aber selbst damit sind zunächst einige Übungsfahrten erforderlich, da der Schwierigkeitsgrad von Beginn an recht hoch ist. Erst wenn Sie die Tricks im Schlaf beherrschen, haben Sie Chancen, die Anforderungen der Parcours erfolgreich zu meistern und damit neue Outfits, Bikes und Strecken freizuschalten. Größter Kritikpunkt des Spiels ist die dürftige Grafik. Während die Animationen der Pixelakrobaten ganz ordentlich sind, wirkt die unbelebte Umgebung trist, die Texturen blass und grob. Darüber hinaus trüben Clipping-Fehler den Spielspaß. Immerhin sorgen renommierte Acts wie Cypress Hill, Pennywise und die Deftones für passende musikalische Unterhaltung.

Georg Valtin

Da sich die Einzel-Stunts beliebig kombinieren lassen, sorgen sage und schreibe 1.300 Tricks für reichlich Abwechslung.

HOCH DAS BEIN! Die Animationen der Tricks sind im Gegensatz zur Umgebung gut gelungen. Hier dient eine trockengelegte Pool-Anlage als Übungsgelände.

MEINUNG

Trotz grafischer Schwächen: Ich bin jetzt überzeugter BMX-Fan!
Georg Valtin

Wer hätte gedacht, dass ausgerechnet dieses Spiel den berühmt-berüchtigten „Das muss doch zu schaffen sein"-Effekt bei mir auslöst. Und auch wenn die geforderten Stunts zunächst unmöglich erscheinen: Nach diversen Versuchen gelingen sie dann doch, was die Motivation sehr hochhält. Dafür sorgt auch der gelungene Soundtrack, der selbst nach dem zehnten Durchlauf nicht langweilig wird.

ALLES INTAKT Bei diesem waghalsigen Manöver schaut unser Pixelakrobat mal nach, ob das BMX-Rad auch noch ganz ist.

TESTURTEIL — Dave Mirra Freestyle BMX

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Tony Hawk's Pro Skater** 1/2001 — Klasse Musik, klasse Bedienung, klasse Tricks - klasse Spiel.
- **Supreme Snowboarding** 1/2001 — Technisch und spielerisch gelungene Umsetzung des rasanten Wintersports.
- **MTV Sports Skateboarding** 12/2000 — Trägere Steuerung und weniger Abwechslung als bei Tony Hawk.
- **Dave Mirra BMX** 3/2001 — Actionreich und dank schöner Spielmodi motivierend, grafische Schwächen mindern den Spielspaß.
- **Snow-Wave Avalanche** 3/99 — Enttäuschende Snowboard-Simulation mit Frust-Garantie.

GRAFIK ..... Befriedigend
Animationen okay, Umgebung und Texturen trist.

SOUND ..... Gut
Der passende Soundtrack sorgt für Laune.

STEUERUNG ..... Gut
Umfangreich, mit Gamepad ordentlich spielbar.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

73%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II 300
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 270 MB	HD: 300 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD ..... -
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
ForceFeedback ..... ✘

Alles nur geklaut ...

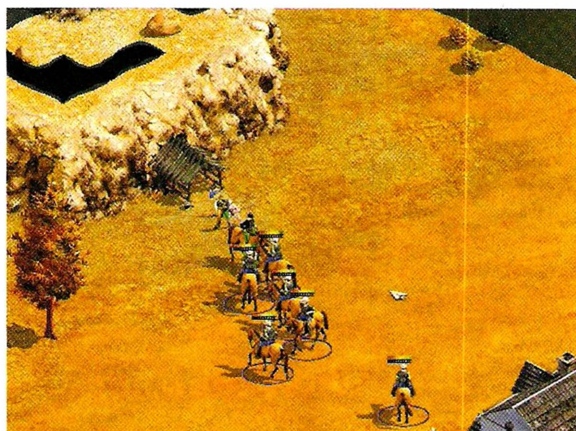
... und zwar von Age of Empires 2. Dessen Klasse erreicht die Kopie aufgrund spielerischer Mankos nicht.

■ ENTWICKLER Related Design Software
■ VERTRIEB Data Becker
■ PREIS Ca. DM 80,-
■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen
■ USK Ab 12 Jahren

AUF EINEN BLICK
- *Age of Empires*-Spielkonzept
- 4 Rassen
- 26 Missionen
- 4 Schwierigkeitsstufen
- 20 Multiplayer-Karten
- Zeitlich zwischen 1820 und 1890 angesiedelt

■ HUGH! Indianer und Cowboy auf dem PC spielen? Mit America haben Sie dazu die Gelegenheit.

Der Wilde Westen in *America* ist so klischee- und bleihaltig, wie er in den 60ern fürs Kino geschaffen wurde: Coole Cowboys, schießwütige Desperados und unterdrückte Indianer prägen das traditionelle Bild inmitten der staubig-orangefarbenen Einöde.



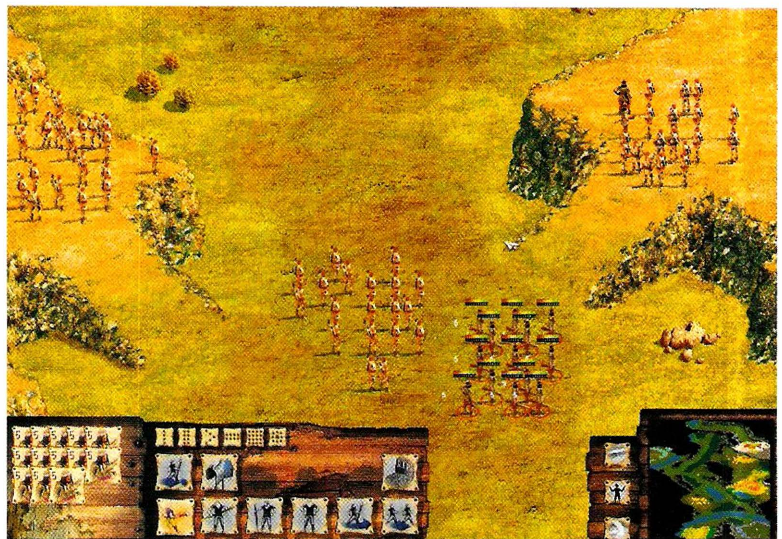
FEIND IN SICHT Die amerikanische Reiterkolonne macht kurzen Prozess mit dem Eindringling, der sich allein in unser Lager wagt.

Mehr als nur zwei Rassen im populären Echtzeitstrategiegenre scheinen so langsam dem Standard zu entsprechen, den die Spieler beim Erscheinen eines neuen Vertreters besagter Gattung erwarten. Dem wird *America* gerecht, indem gleich vier unterschiedliche Völker auf Ihr strategisches Händchen hoffen: Indianer, US-Amerikaner und Mexikaner sowie die Desperados, die einen schmutzigen Haufen Bilderbuchbanditen verkörpern. Sie dirigieren die vier Gruppen durch den anarchistischen Wilden Westen des 19. Jahrhunderts, einer Zeit blutiger Auseinandersetzungen zwischen unerschrockenen Pionieren und heimatverwurzelten Ureinwohnern. Demzufolge unterscheiden sich die Missionsziele in *America* deutlich von jenen ihrer Genrekollegen der Marke *Command & Conquer;* der Spieler begibt sich nicht auf die Jagd nach Tiberium, sondern kämpft um Landbesitz, Goldadern und die Freiheit.

Mit welcher Rasse Sie den Anfang wagen, steht Ihnen frei. Während die Indianer-Kampagne acht Missionen umfasst, bestreiten Sie lediglich je sechs Aufträge auf Seiten der anderen Parteien. Gänzlich Unerfahrene nehmen vorher das ausführliche Tutorial in Angriff, das den grundlegenden Spielablauf erörtert – Kenner der Materie dürfen aber gern sofort loslegen. Prinzipiell gilt: Wer *Age of Empires* beherrscht, fühlt sich in *America* nach wenigen Klicks zu Hause. Denn nicht nur äußerlich kann der Titel die Verwandtschaft mit der Referenz kaum verleugnen, auch inhaltlich gleichen sich die Konkurrenten frappierend. Sie stampfen ein Hauptlager aus dem Boden, bilden Arbeiter aus und verdonnern selbige zur Landarbeit. Je mehr Knechte sich abrackern, desto flinker landen die Stoffe auf Ihrem Konto, darunter Holz, Gold und Nahrung. Besonders kurios: Die Banditen brauchen zum Leben nicht Getreide und Büffelfleisch, sondern verarbeiten Holz kurzerhand zu Schnaps, der – Sorry, Frau Gesundheitsministerin – als Lebensmittelpendant fungiert. Sind ausrei-



GALGENHUMOR Zwei hängende Leichen zieren das düstere Hauptgebäude der Desperados, die nach Herzenslust rauben und morden.



STILLGESTANDEN Der Gebirgspass eignet sich besonders für Überfälle: Unsere Indianer stehen aufgereiht auf dem Plateau, um den US-General von der Anhöhe aus zu beharken.

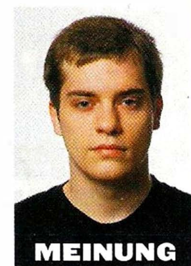
chend Wohnmöglichkeiten vorhanden, kreieren Sie im entsprechenden Gebäude Ihre Privatarmee. Je nach Rasse fällt diese unterschiedlich aus: Während die Indianer auf Bogenschützen setzen, verlässt sich der Rest lieber auf rauchende Colts. Wer eine örtliche Pferdezucht betreibt, darf sämtliche Einheiten darüber hinaus auf einen Vierbeiner platzieren, was sich in Geschwindigkeitsvorteilen niederschlägt. Später produzieren Sie mittels einer größeren Menge Gold, das verständlicherweise die meiste Zeit rar ist, destruktivere Waffen wie mobile Kanonen, die zwar langsam und mit niedriger Schussfrequenz daherkommen, aber dafür mächtige Zerstörungskraft besitzen. Physische Gewalt bleibt freilich nicht die letzte Alternative: Indianer schicken düstere Schamanen in die Schlacht, die verfluchen und beschwören, während die Mexikaner Nonnen und Priester ausbilden, deren Heilzauber angeschlagene Einheiten auf Vordermann bringen.

Vor jeder Mission schildert ein Oberhaupt den Auftragshintergrund – aber ohne spannungsgeladene Cutscenes.

Beim Geplänkel enthüllen sich schließlich erste Designfehler: Nicht nur verkommt die Truppensteuerung aufgrund horrender Unübersichtlichkeit zum Glücksspiel, auch die Einheiten selber tänzeln lieber freudig durch die Gegend, anstatt endlich zu den Waffen zu greifen – die jämmerliche KI vermiest folglich das ein oder andere Scharmützel. Ansonsten entscheidet eine gesunde Mischung aus effektiven Einheiten über Sieg oder Niederlage: Wer mit zwei Fernkämpfern auf ebenso viele Speerkämpfer losgeht, zieht den Kürzeren. Hilfreich ist zudem ein Befehlshaber – befindet sich ein Kommandant unter den Truppen, steigt deren Moral beträchtlich. Gelegentlich besiegelt der Tod des Anführers das vorzeitige Spielende.

Der Sieg dagegen setzt den erfolgreichen Abschluss aller Missionsziele voraus: Mal steht die Rettung entführter Frauen an, dann wiederum befreien Sie Goldminen von Bösewichtern, geben Kutschen Geleitschutz oder beschränken sich auf simple Überraschungsangriffe. Nicht selten ändern sich Anweisungen, um dem Spieler eine dynamische Missionsstruktur vorzugaukeln. Das ist aber nicht spannender als ein einheitliches Auftragsziel, wenn packende Storyelemente fehlen. Und in dieser Beziehung mag *America* nicht so richtig in Fahrt kommen: Zwar lotsen Sie später Bekanntheiten wie Jesse James übers Spielfeld, aber die Stars lassen eine entsprechende Persönlichkeit vermissen.

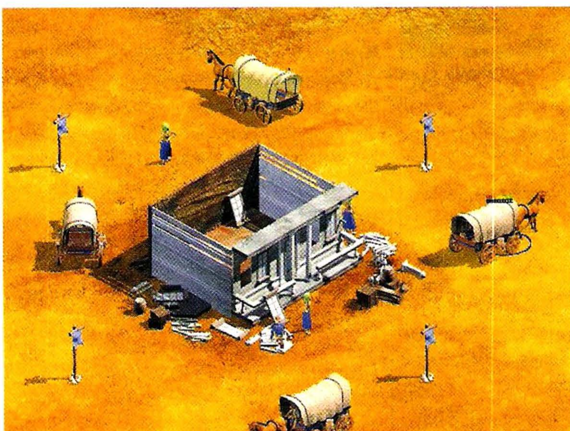
Thomas Weiß



MEINUNG

Eine schlechte KI kostet das im Grunde höchst solide America Wertungspunkte.
Thomas Weiß

Bereits die Bildschirmfotos machen deutlich, wie es um *America* steht: Das Wildwest-Strategical ist eine dreiste Kopie von *Age of Empires*. Während die vier unterschiedlichen Parteien anfänglich noch zum Experimentieren und Taktieren einladen, verkommt das Spielgeschehen im späteren Verlauf zum enttäuschenden Erlebnis: Inmitten des Kampfgeschehens stehen die Einheiten oft gänzlich untätig in der Gegend herum – die KI verdient hier eher die Bezeichnung künstliche Dummheit. Das ist tragisch, denn davon abgesehen macht *America* einen sehr positiven Eindruck: Große Gebäudevielfalt, originelle Einheiten und eine detaillierte Grafik sprechen für sich. Mit mehr Feinarbeit hätte sich das Spiel durchaus in höhere Wertungsregionen vorarbeiten können – so aber bleibt es eine grundsolide Echtzeitstrategie ohne nennenswerte Stärken.



AUF DIESE STEINE KÖNNEN SIE BAUEN Grafisch kann sich America sehen lassen: Der Detailgrad ist ähnlich hoch wie bei Age of Empires.

TESTURTEIL America – No peace beyond the Line

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Age of Empires 2** 11/99 – Größer, komplexer, schöner und ausgereifter als der Wildwest-Kollege.
- **C&C3: Tiberian Sun** 10/99 – Jüngster Spross der Kultserie, der zu motivieren weiß.
- **The Moon Project** 11/00 – Wer 3D bevorzugt, liegt mit dem *Earth 2150*-Nachfolger goldrichtig.
- **Dark Reign** 8/00 – Noch ein 3D-Ableger ohne Innovationen, aber mit einer Portion Spielspaß.
- **America** 3/01 – Hier wurde dreist geklaut und bei der Umsetzung geschlampt – kein ernst zu nehmender Konkurrent für *AoE2*.

GRAFIK .... Befriedigend
Hoher Detailgrad, aber insgesamt etwas eintönig.

SOUND .... Gut
Dudelmusik, dafür hervorragende Sprachausgabe.

STEUERUNG .... Ausreichend
Zuweilen umständlich, im Gefecht eine Zumutung.

MEHRSPIELER .... Gut
Dank vier Gruppierungen am spaßigsten.

68%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 266	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
8xCD-ROM	32xCD-ROM
HD: 470 MB	HD: 500 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force Feedback .... ✘

Risikolos spekulieren

An der simulierten Börse verdienen Sie sich in Wall Street Trader eine goldene Nase.

FAKTEN ■ ANBIETER **Infogrames** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**

AUF EINEN BLICK
- 3 Börsen (New York, London, Tokio)
- 500 Nachrichten und Ereignisse, die Kurse beeinflussen
- Mehrspielermodus für bis zu 8 Spieler
- 7 Szenarios
- Echte Firmennamen



ZUKUNFTSBRANCHE OBST **Unsere Apple-Aktien entwickeln sich hervorragend und werden bald Gewinn bringend verkauft. Schade, dass es in der Realität nicht so einfach ist wie hier.**

Als Jungunternehmer werden Sie mit der verantwortungsvollen Aufgabe betraut, einen bestimmten Geldbetrag durch geschicktes Anlegen zu vermehren. Das Einmaleins in Bullen- und Bärenkunde bekommen Sie gleich mit auf den Weg.

Nach einem Tutorial gilt es, insgesamt sieben Szenarien erfolgreich zu bestehen. Dabei steht jeweils ein anderer Markt im Vordergrund, beispielsweise Musikindustrie, Softwarehersteller oder Internetunternehmen. Die Firmennamen sind übrigens echt, das sorgt beim Handel mit Amazon, Microsoft oder eBay für Atmosphäre. Leider bestimmen aber oft nicht die sporadischen Wirtschaftsnachrichten die Kurse, sondern Sie selbst: Da das Startkapital riesig ist, treiben Sie die Kurse mit Mega-Ordern gezielt in die Höhe und sahnen die Gewinne ab. Neben dem reinen Kauf und Verkauf der Werte können Sie zusätzliches Personal einstellen, um mit mehr oder weniger fairen Methoden den Markt zu beeinflussen. Beispielsweise verklagen Ihre Anwälte eine Firma, um deren Kurs ins Wanken zu bringen. Trotz all dieser Features fehlt dem *Wall Street Trader 2001* ohne tatsächliches Risiko und Geld natürlich der Reiz des echten Börsenhandels. Wer allerdings Ersteres scheut und Zweiteres nicht hat, wird mit dem Spiel zumindest eine Zeit lang gut unterhalten.

Georg Valtin

Abwechslungsreiche, aber zu einfache Wirtschaftssimulation. Dennoch als Einstieg und Trockenübung für angehende Börsianer geeignet.

TESTURTEIL Wall Street Trader 2001

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Pizza Connection 2** 12/00 – Ob als Gangster oder Hefefladenbäcker: So macht Geldverdienen Spaß.
- **Wall Street Trader 2001** 3/01 – Unterhaltsam und lehrreich für Einsteiger; Profis sind unterfordert und schwimmen im Spielgeld.
- **Business Tycoon** 6/00 – Ohne Tiefgang und durch dämliches Computerverhalten zu simpel.
- **Der Klomanager** 6/00 – Aus Fäkalien Geld zu machen, ist das Ziel dieses lustigen Programms.
- **Wall Street Tycoon** 6/00 – Völlig realitätsfern, einzig historische Missionen sorgen für Kurzweil.

GRAFIK .... Befriedigend
Charts sind halt nicht so der optische Hammer.

SOUND .... Befriedigend
Auf dem echten Parkett geht es erheblich lauter zu.

STEUERUNG .... Gut
Bis auf die teilweise umständliche Menüführung gut.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Kein wirklicher Unterschied zum Einzelspielermodus.

57 %
SPIELSPASS

BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
Pentium 166	PentiumII 266
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 100 MB	HD: 600 MB

GRAFIK	**SOUND**
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force Feedback .... ✘

KURZTESTS

Snow Storm

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Amber Company** ■ ANBIETER **Phenomedia** ■ USK **Ab 6 Jahren**



WINTER-IDYLLE **Die stimmungsvolle Landschaftsgrafik lässt frösteln.**

Passend zur Jahreszeit brettern im Rennspiel *Snow Storm* mal nicht Porsche & Co. über Asphaltpisten, sondern kettengetriebene Schneemobile durch Winterlandschaften. Drei Pokale mit je drei Rundkursen warten auf strahlende Sieger. Technisch hat Entwickler Amber das eisige Rennspektakel ganz gut realisiert. So richtig Freude am Fahren - oder besser Schliddern - mag nicht aufkommen. Dazu sind die Kurse zu langweilig. Gas geben, bis der Bleifuß schmerzt, hin und wieder mal gemächlich das Steuer nach links oder rechts drehen, das war's dann auch schon. Kurze, knackige Strecken statt der gebotenen langatmigen Ovale - das wär's gewesen. *(rs)*

SPIELSPASS 50%

Hiebe für Diebe

■ GENRE **Geschicklichkeit** ■ ENTWICKLER **Madcat** ■ ANBIETER **Blue Byte** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



NICHT FEUERFEST **Mit Streichhölzern machen Sie den Dieben Feuer unterm Hintern.**

Räuber und Gendarm im Siedlerland: Diebische Wikinger wollen Ihre Edelmetallvorräte mopsen, Sie müssen dies verhindern. Dabei sammeln Sie Punkte, indem Sie den Ansturm (pro Level zwei Minuten) mit gezielten Mausklicks auf die Spitzbuben aufhalten oder ihnen alternativ die schlafmützigen Wachen auf den Hals hetzen. Eingesammelte Bonusgegenstände schrauben die Punktzahl ebenfalls in die Höhe, wobei die Besten auf Blue Bytes Homepage verewigt werden. Das simple Minispiel macht zwar eine Weile Spaß, ist aber nicht mehr als ein Pausenfüller für geistige Auszeiten. Dafür enthält die CD Gimmicks wie Icons, Sounds sowie dekorative Skins für Winamp und ICQ mit Siedler-Motiven. *(gv)*

SPIELSPASS 19%

Schwammige Schlammschlacht

Mehr Grafik als Spiel, eher Flop denn Top: Offroad von Rage hat mehr Macken als ein Rallye-Reifen Profil.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Rage** ■ ANBIETER **Koch Media** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **März 2001** ■ USK **Noch nicht bekannt**

AUF EINEN BLICK

- 16 Geländewagen
- 9 Strecken
- 27 freigeschaltete Kurse
- 2 Mehrspielermodi



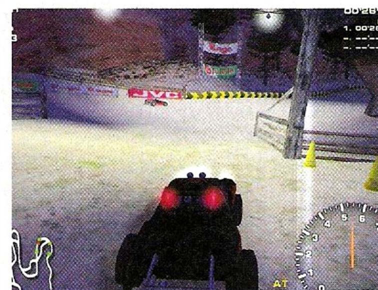
DA LACHT DIE SONNE Hübsche Grafikeffekte können nicht über eklatante Schwächen im Gameplay hinwegtäuschen.

Wenn Rage ein Spiel entwickelt, legen die Designer offensichtlich einen Schalter im Kopf um: „Schön muss es sein, einfach nur schön", träumen Grafiker und Programmierer den gleichen Traum. Dabei verpennen die Schnarchnasen ungeniert lästige Details wie Steuerung, Sound und Spielspaß.



AUF UND NIEDER Die meisten Kurse glänzen mit unzähligen Hügeln, Sprungschanzen und fiesen Schikanen, die das Steuern erschweren.

Halleluja, Rage veröffentlicht ein Rennspiel! Das bedeutet superduperprächtige Grafik, mit der man die zu Weihnachten bekommene Hardware endlich mal richtig ausreizen kann. Den Freunden führt man staunend die rasant flitzenden Texturen vor und erfreut sich an unzähligen Spezialeffekten und Lichtgewitter, bis irgendwann einer der Kumpels schüchtern, aber bestimmt die Frage stellt: „Und wo ist das Spiel?" Aber der Reihe nach: *Offroad* ist ein actionlastiges Rennspiel, das keine offizielle Lizenz besitzt und von dicken Geländewagen handelt, die sich mit Vorliebe durch den Dreck wühlen. Das Angebot an Rennmodi ist Standard: Neben flotten Einzelrennen heizen Sie im Time-Trial-Modus gegen die Uhr über die Kurse. Positiv hebt sich die Meisterschaft ab, die es in sich hat. Anstatt einfach nur der Reihe nach verschiedene Kurse abzufahren, sind Sie Teil eines erfundenen Rennteams, das Sie während der Saison mit getunten Ausrüstungsgegenständen verstärkt. Damit fahren Sie



IM DUNKELN IST GUT MUNKELN Licht an, Augen zu und Vollgas – da lacht das Rallye-Herz.

hoffentlich viele Punkte ein, die Ihnen auch die Aufmerksamkeit der Konkurrenz bescheren. Mit denen pokern Sie dann immer wieder um neue Verträge, die Ihnen flottere Flitzer bescheren, aber auch entsprechende Leistungen verlangen. Fahren Sie beispielsweise nicht die vorher vereinbarten Punkte ein, wird der Vertrag fristlos gekündigt und Sie sind raus. Dieser Spielmodus wäre eigentlich ganz prickelnd, wenn da nicht die Steuerung für viel Ärger sorgen würde. Zusammen mit der schlampigen Fahrphysik sorgt



DIE DÜMMSTEN AUTOFAHRER DER WELT Für Multiplayer-Freunde gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder sie nutzen das Netzwerk für eine Partie zu zweit oder sie ärgern sich mit dem ruckeligen Splitscreen herum.



MEINUNG

***Offroad* ist nicht viel mehr als eine Grafikdemo mit etlichen Macken.**

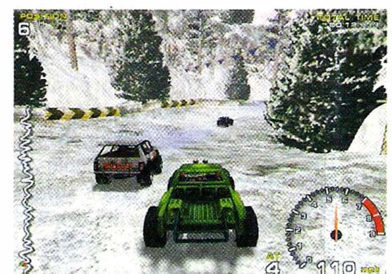
Florian Stangl

Hübsche Grafikdemo, wirklich. Aber, liebe Rage-Leute, habt ihr nicht was vergessen? Wie wäre es zum Beispiel mit einer Steuerung, die den Namen auch verdient und nicht an die Handhabung einer Pferdedroschke erinnert? Verbesserungswürdig ist auch die Fahrphysik: Selbst in einem actionlastigen Rennspiel nerven mich quietschende Reifen auf Sand, sich um die Mittelachse drehende Fahrzeuge und Spurts von 0 auf 100 km/h in 0,8 Sekunden. Schwer in Worte zu fassen ist der Sound, der wie Muttis Quirl klingt und mit Abstand das Schlechteste ist, das mir seit der Uralt-Konsole Atari VCS untergekommen ist. Einzig die fulminante Optik entschädigt verwöhnte Bleifüße. Angesichts der unglaublichen Hardware-Gier des Spiels kommen jedoch nur Besitzer von Edel-PCs in den Genuss.

Das Angebot an Rennmodi ist Standard: Neben flotten Einzelrennen heizen Sie im Time Trial gegen die Uhr über die Kurse.

dies für schwer zu beherrschende Geländewagen, für die es offenbar keine nachvollziehbaren Naturgesetze gibt. Die Strecken sind zahlreich, aber nur teilweise abwechslungsreich und intelligent angelegt. Teilweise sind sie als Rundkurse gestaltet und müssen mehrmals durchfahren werden, wobei hin und wieder eine zu entdeckende Abkürzung für ein schnelleres Vorankommen sorgt. Andere ähneln den aus *Need for Speed* bekannten, langen Kursen, die von A nach B durchfahren werden müssen. Aufwirbelndes Laub oder tanzende Schneeflocken lockern die Optik immer wieder auf, können aber nicht von den teils etwas lieblos gestalteten Streckenrändern ablenken. Getreu dem Motto „Einmal gepoppt, nie mehr gestoppt" heben sich die Landschaften durch häufige Pop-ups hervor, da weiter entfernt liegende Berge oder Bäume plötzlich wie hingezaubert auf dem Bildschirm erscheinen. Mit einigen Einstellmöglichkeiten im Grafik- und Sound-Menü lassen sich viele Details verringern, um der Geschwindigkeit zulasten der Qualität auf die Sprünge zu helfen. Dennoch sollten nur Besitzer wirklich schneller Rechner mit mehr als 500 MHz den Kauf von *Offroad* ernsthaft in Erwägung ziehen. Ein besserer Kaufanreiz ist der mitgelieferte Mehrspielermodus auch nicht: Nur zwei Spieler können sich an einem PC (per ruckeligem, geteiltem Bildschirm) oder im Netzwerk gegenseitig die Sekunden abnehmen.

Florian Stangl



SCHLANGENLINIEN In der Schweiz finden Sie einen der „A-nach-B-Kurse".

Mini-Testcenter

Installiert und läuft

- Beenden Sie unbedingt alle im Hintergrund laufenden Programme!
- Verwenden Sie die neuesten Grafiktreiber.

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

(Getestet mit Auflösung 800x600 und 64 MB RAM)

	Pentium 200MMX	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III500
Software	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
G 400	Akzeptabel	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar
Voodoo2	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo3	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal
Riva TNT	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Unzumutbar
Riva TNT 2	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal
GeForce	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

Kommentar

Auf den meisten Grafikkarten ist der Geschwindigkeitseinbruch bei 32 Bit Grafiktiefe zu vernachlässigen.

Die Schmerzgrenze

Pentium 266
64 MB RAM
3D-Grafikkarte mit 4 MB

Offroad verlangt schnelle Hardware, lässt sich mit minimalen Details und niedriger Auflösung aber auch auf einem Rechner unterhalb der empfohlenen Mindestkonfiguration spielen.

TESTURTEIL — Offroad

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Need for Speed: Porsche 5/00
Schönere Autos, bessere Grafik und viel mehr Spielspaß!

Colin McRae Rally 2.0 1/01
Die Rallye-Referenz: Das Fahrgefühl ist einfach nur grandios.

Pro Rally 2001 1/01
Optisch und spielerisch einfach spitze, knapp hinter *Colin 2.0*.

Insane 12/00
Wer „richtig" ins Gelände will, ist mit *Insane* gut bedient.

Offroad 3/01
Dröges Rennspiel mit Hardware fressender Grafik, schwammiger Steuerung und üblem Sound.

GRAFIK .... Sehr gut
Schick, wenn die Hardware mitspielt

SOUND .... Ungenügend
Die miesesten Sounds auf Zweitakter-Niveau

STEUERUNG .... Ausreichend
Grobmotorisch, ungenau und träge

MEHRSPIELER .... Ausreichend
Nur zwei Spieler per LAN oder Splitscreen

51%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 300	Pentium III 700
64 MB RAM	128 MB RAM
8xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 500 MB	HD: 500 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 2 Netzwerk 2 Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 2
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force Feedback .... ✔

Kampf den Unterdrückern!

Außerirdische Invasoren knechten die Menschheit. Kämpfen Sie in der Rolle der Rebellin Angel für die Freiheit!

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Red Storm** ■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Noch nicht bekannt**

AUF EINEN BLICK

- 11 Locations
- 23 Missionen
- 6 Charaktere
- Bis zu drei Charaktere pro Mission

Die Erdbevölkerung war dem Ansturm der außerirdischen Catteni nicht gewachsen. Wer nicht in den blutigen Gefechten ums Leben kam, wurde in Internierungslager gepfercht. In der Haut der Untergrundkämpferin Angel stellen Sie sich in diesem Action-Adventure den Unterdrückern.

Sie beginnen Ihre Guerilla-Karriere in einem Internierungs-Camp – nichts wie raus hier und sich den Partisanen anschließen. Auf Ihrem Weg durch das 3D-Lager blicken Sie Angel über die Schulter. Ganz wie Genre-Kollegin Lara spurtet die angehende Straßenkämpferin auf Tastendruck los, duckt sich oder zückt eine Waffe. Artistische Einlagen wie Hechtrollen bleiben Angel allerdings verwehrt. Konfrontationen mit Wachen sollten Sie Ihrer Gesundheit zuliebe aus dem Weg gehen. Ein „Gefahr-o-Meter" informiert Sie – ähnlich wie in *Dark Project* – wann Sie riskieren, entdeckt zu werden. Sollte doch mal ein Posten im Weg stehen, wirkt ein Knüppelschwung aus dem Hinterhalt Beulen bildende Wunder. Alle 23 Missionen stellen Sie vor mehrere Aufgaben. Ein typischer Auftrag etwa führt Sie auf der Suche nach Medikamenten in ein Krankenhaus. Dort müssen Sie zunächst in Multiple-Choice-Dialogen in Erfahrung bringen, wo Sie die Pillen finden. Der Schlüssel zum Arzneischrank ist schnell aufgespürt. Doch wie überwindet man das elektronische Schloss an der Tür? Leider hilft das Spiel nicht mit Hinweisen, warum etwas nicht funktioniert oder welches Objekt des Rätsels Lösung bringen könnte. Hin und wieder ist deshalb schlichtes Ausprobieren oder systematisches Absuchen der Umgebung angesagt. Zudem steht allzu oft die Suche nach Schlüsseln, Codekarten oder Passwörtern auf dem Programm. Dafür sind die Puzzles in eine fesselnde Story und abwechslungsreiche Missionen eingebunden. Da gibt es Attentate, Intrigen und Lauschangriffe. In einigen Fällen können Sie auf ein oder zwei Mitstreiter zurückgreifen, die Ihnen entweder automatisch folgen oder Spezialaufgaben erledigen. Der verschrobene Tüftler Leo ist zum Beispiel immer dann an der Reihe, wenn Technik ins Spiel kommt.

Rüdiger Steidle



VIER FÄUSTE FÜR EIN HALLELUJA In einigen Missionen folgen Ihnen ein oder zwei Mitstreiter, die Sie beim Kampf gegen die Wachen auf Wunsch automatisch unterstützen.

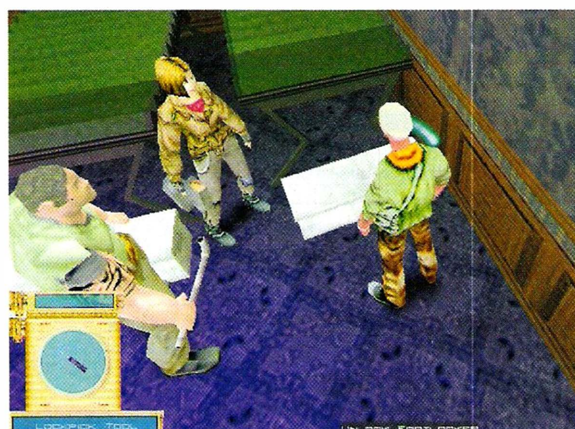
Mehr Adventure als Action: Wer Gegnern aus dem Weg geht, lebt länger.



Es lebe die Revolution! Für Angel lege ich dank der tollen Atmosphäre gerne Bomben.

MEINUNG Rüdiger Steidle

Den glaubwürdigen Hintergrund zieht *Freedom* aus Anne McCaffreys gleichnamiger Science-Fiction-Romantrilogie. Charaktere und Dialoge stehen der Vorlage kaum nach und machen das Action-Adventure zur spannungsgeladenen Abenteuer-Story. Schade, dass technische Mängel bei der Grafik und der KI sowie manche Trial&Error-Puzzles das Spielvergnügen trüben.



SPEZIALIST AM WERK Manche Puzzles erfordern das Zusammenspiel aller drei Charaktere. Die Kiste etwa kann nur Techniker Leo öffnen.

TESTURTEIL Freedom: First Resistance

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Deus Ex** 1/01 — Mehr Action als Adventure. Spiel des Jahres 2000.
- **Monkey Island 4** 1/01 — Wer auf Adventure pur steht, findet derzeit nichts Besseres.
- **Tomb Raider 5** 1/01 — Lara Crofts Abenteuer sind zwar leicht angegraut, aber perfekt gemacht.
- **Freedom: First Resistance** 3/01 — Das Action-Adventure zieht seine Spannung ganz aus der Story, kleine Schwächen stören den Spaß.
- **Blair Witch Vol. 1** 12/00 — Gepflegtes Gruseln, bei der Handlung wie bei der Steuerung.

GRAFIK .... Befriedigend
Schönes Leveldesign, aber allzu blasse Texturen.

SOUND .... Gut
Sprecher und Musik können überzeugen.

STEUERUNG .... Gut
Leicht zu erlernen

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

77%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 300	Pentium II 450
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 220 MB	HD: 550 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD .... –
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
ForceFeedback .... ✘

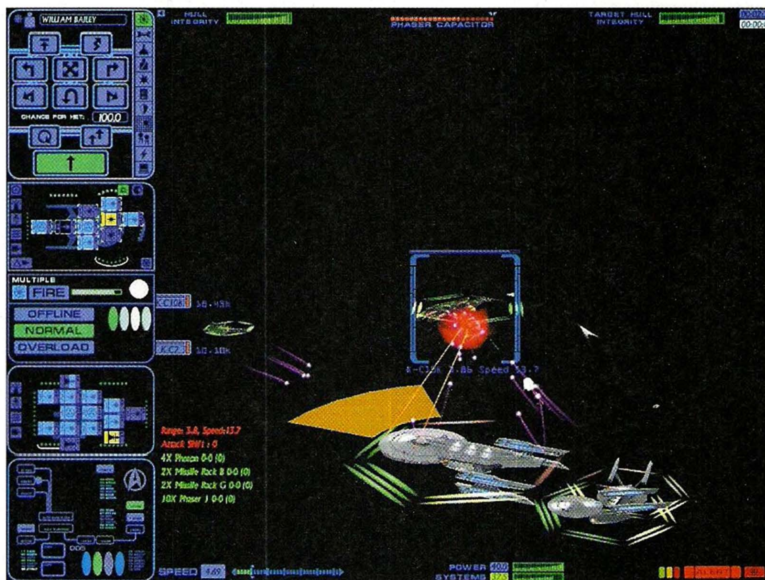
Star-Trek-Alltag

Wenn das Captain Kirk wüsste: Die Enterprise mutiert zur Weltraum-Bleiente.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Taldren** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Über 1.000 Schiffsmodelle
- 8 Fraktionen
- Kampagnen-Modus mit zufallsgenerierten und vorgefertigten Missionen
- 3 Trainingseinsätze
- Skirmish-Modus mit Missionsgenerator



WELTRAUM-WIRRWARR Drei Schiffe gleichzeitig zu kommandieren, erfordert trotz komfortabler Automatik-Funktionen einiges an Koordinationsvermögen.

Sternzeit 11467,8, Logbuch des Captains: Das Sternflottenkommando hat uns eine Holo-Sim zur Verfügung gestellt, mit der wir taktische Weltraumgefechte nachstellen.

Dabei nimmt die Mannschaft nicht auf der Brücke Platz, sondern betrachtet das Geschehen in den Weiten des Alls. Unser Schiff steuern wir mit einem Gerät, das im 21. Jahrhundert als „Maus" bekannt war. Nach einiger Zeit hat die Crew die vielen Systeme im Griff und wir können an dem Manöver teilnehmen, in dem die Föderation gegen andere Imperien antritt.

Sternzeit 11500,1: Von Sektor zu Sektor teilt uns das Oberkommando neue Aufgaben wie Patrouillen oder Eskorten zu. Von Zeit zu Zeit bekommen wir auch spannende Sonderaufträge. Bislang haben wir Taxi für ein Diplomatenteam gespielt, Siedler evakuiert und nach neuen Lebensformen geforscht. Wenn wir unsere Sache gut machen, können wir Waffen aufrüsten oder zwei weitere Raumer kommandieren, darunter Kreuzer, Zerstörer und Trägerschiffe.

Sternzeit 11612,4: Nach ein paar Tagen hat die Begeisterung der Brückenoffiziere nachgelassen. Die Missionen verlieren nach der x-ten Wiederholung stark an Spannung. Außerdem laufen die Gefechte superträge ab. Der übliche Föderationsdienst ist da schon aufregender.

Rüdiger Steidle

Star Trek gucken ist spannender. Im Spiel dauert es eine Ewigkeit, bis ein Feindraumer im Phaserfeuer verglüht.

TESTURTEIL Starfleet Command 2 – Empires at War

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Homeworld** 11/1999 – Superspannende Weltraum-Echtzeitstrategie der etwas anderen Art.
- **Star Trek Armada** 5/2000 – Abwechslungsreiches Echtzeitstrategiespiel für Trekkies
- **Klingon Academy** 9/2000 – Die kampflastige Klingonen-Simulation bietet spannendere Gefechte.
- **Starfleet Command 2** 3/2001 – Anfangs durchaus spannend, eintönige Missionen lassen aber auf Dauer Langeweile aufkommen.
- **Birth of Federation** 7/1999 – Rundenstrategie, die an zahlreichen Designmängeln und Fehlern krankt

GRAFIK .... Gut
Schöne Schiffe, nette Effekte, tristes Weltall

SOUND .... Ausreichend
Star Trek war selten so tonlos.

STEUERUNG .... Befriedigend
Die Bedienung erfordert einige Einarbeitung.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Interessante Online-Kampagne.

69% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium III 500
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 550 MB	HD: 950 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk 6 Internet 1.000
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force Feedback .... ✘

KURZTESTS

Fly! 2K Germany Edition

■ GENRE **Flugsimulation** ■ ENTWICKLER **Term. Reality**
■ ANBIETER **Take 2** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**



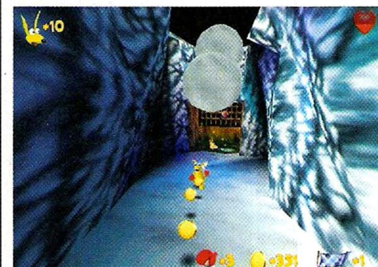
HÄTTEN SIE'S ERKANNT? Unsere Cessna kurvt vorm grau-braunen Kölner Dom.

Fly! wagte vor anderthalb Jahren den Versuch, Microsofts *Flight Simulator* vom Thron der zivilen Flugsimulationen zu stoßen - und scheiterte trotz vieler Stärken erwartungsgemäß. Die diesen Sommer erschienene Neuausgabe *Fly! 2K*, die Updates und Add-ons zusammenfasst, liegt nun als „German Edition" vor. Sie erweitert das Flugareal um das Rhein-Ruhr-Gebiet. Wer der Simulation von zivilem Kleinflugverkehr etwas abgewinnen kann, findet eine realistische, aber unspannende Umsetzung des Themas. Besitzer der Vorgängerversion erhalten das Rhein-Ruhr-Szenario auch separat vom Add-on-Spezialisten Aerosoft (www.aerosoft.de). *(rs)*

SPIELSPASS 69%

Kao the Kangaroo

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **X-Ray**
■ ANBIETER **Virgin** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**



ACHTUNG, STEINSCHLAG! Indiana Jones hatte mit ähnlichen Problemen zu kämpfen.

Känguru Kao tummelt sich auf seiner Spielwiese, als er unerwartet vom bösen Hunter entführt wird. Sie schlüpfen daraufhin in die Rolle des australischen Beuteltiers und bahnen sich den Weg durch 25 knallbunte Levels, um zurück in die Heimat zu finden. Das Känguru muss sich dabei nicht nur feindliches Getier vom Leib halten, sondern auch waghalsige Sprungsequenzen meistern. Stürzt man aufgrund der unglücklich gewählten Perspektive in die Tiefe, bleibt nur noch der Level-Neustart. Gelegentlich wird das Geschehen durch Snowboard-Einlagen oder einen Flug in einem Raumgleiter aufgelockert, davon abgesehen lässt das auf Jüngere zugeschnittene Hüpfspiel jegliche Highlights vermissen. *(tw)*

SPIELSPASS 49%

Déjà-vu am Coffin Rock

Auch im dritten Teil der Geschichte suchen Sie im Wald bei Blair nach dem Bösen.

FAKTEN ■ ANBIETER **Take 2** ■ PREIS **Ca. DM 50,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Abschließender Teil der *Blair Witch*-Trilogie
- Grafik basiert auf der *Nocturne*-Engine
- Etliche lange Zwischensequenzen
- Viel Action, wenig Adventure



DER ZORN GOTTES Mit einem heiligen Kreuz setzen wir die lästigen Zombies in Brand. Neben magischen Waffen sind auch klassische Schießeisen wirkungsvoll.

Das riecht nach Hexerei: Kinder verschwinden, Zombies terrorisieren die Stadt und die Einwohner verlassen panisch ihr Heim. Ein Fall für den Dämonenjäger Jonathan Prye.

Zum Abschluss der Trilogie gehen Sie Ende des 18. Jahrhunderts den Vorgängen im Städtchen Blair auf den Grund, für die angeblich Elly Kedwards schwarze Magie verantwortlich ist. Wie die beiden vorherigen Teile basiert das Action-Adventure auf der *Nocturne*-Engine. Damit verfügt das Spiel zwar über atmosphärische Schauplätze, stellt Abenteurer jedoch mit unpräziser Steuerung und teilweise mangelnder Übersicht vor die bekannten Probleme. Besonders, da das Spiel zum großen Teil aus dem Pendeln zwischen wenigen Locations und den ständigen Scharmützeln mit Monstern besteht. Dabei kommen neben konventionellen Schießeisen auch magische Waffen zum Einsatz. Zwischen den Kämpfen treiben ellenlange Dialogsequenzen die langweilige Hintergrundstory voran. Damit bietet *Blair Witch Vol. 3* wenig abwechslungsreiches Gameplay, dafür aber umso mehr Klischees: Die Hauptfigur sucht neben der Hexe auch ihren verlorenen Glauben, Dämonen schließen ihre Rede mit einem inbrünstigen Lachen ab und der Weiße versteht die Welt nicht, die ihm ein allwissender indianischer Medizinmann erklärt.

Georg Valtin

Trotz kurzer Spieldauer und vieler Kämpfe: ein langatmiges und wenig abwechslungsreiches Abenteuer ohne Überraschungen.

TESTURTEIL Blair Witch Vol. 3: The Elly Kedward Sage

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Nocturne** 12/99 – Interaktives Schaudern mit dem coolen Stranger und übler Steuerung
- **Blair Witch Vol. 1** 1/01 – Filmreife Schockelemente und düstere Kulissen sorgen für Gänsehaut.
- **Blair Witch Vol. 2** 1/01 – Weniger gruselig als der Vorgänger, enttäuschend kurze Spieldauer
- **Blair Witch Vol. 3** 3/01 – Schwache Story, kaum Abwechslung und nichts wirklich Neues - eindeutig der schwächste Teil der Trilogie
- **Resident Evil 3: Nemesis** 12/00 – Technisch dürftige Konsolenumsetzung - nur für absolute Fans

GRAFIK ..... Gut
Schöne, aber wenig abwechslungsreiche Kulissen

SOUND ..... Befriedigend
Stimmen, Musik und Soundeffekte sind okay.

STEUERUNG ..... Befriedigend
Funktional, in Kämpfen oft zu träge und hakelig

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden

68%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 266	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 850 MB	HD: 1 GB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

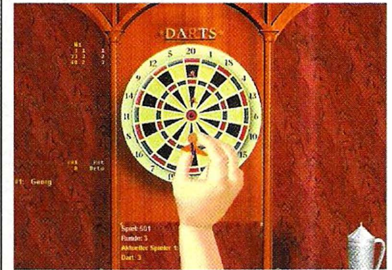
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD ..... -
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force Feedback ..... ✘

KURZTESTS

Darts

■ GENRE **Geschicklichkeit** ■ ENTWICKLER **Koch Media** ■ ANBIETER **Koch Media** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



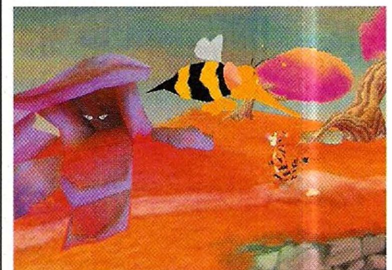
JUHU, TREFFER! Selbst nach ausgiebigem Training wirft der Zufall oft mit.

Wer kennt sie nicht, die lustigen Kneipenabende am Darts-Board. Während sich die einen mit gekonnten Fehlwürfen zum Affen machen, ernten Profis neidische Blicke, kurz: Es macht einfach Spaß. Das kann man von der PC-Umsetzung, die Freunde des geschickten Handgelenks unter dem Motto „Mit der Maus zum Bull" für simulierte Pfeilwurfeinlagen begeistern will, nicht behaupten. Dummerweise ist die Steuerung sehr unpräzise, was bei einem auf Genauigkeit basierenden Spiel irgendwie jeglichen Spaß im Keim erstickt. Wenigstens bietet *Darts* mit 50 Spielmodi sämtliche Varianten an und erlaubt Duelle im lokalen Netz sowie über Modem. *(gv)*

SPIELSPASS 32%

Tiggers Honigjagd

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Disney Interactive** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



SUMM, SUMM Mit Gebrumm und Gesumm fliegt das Bienchen in der Welt herum.

Disney schickt nach und nach alle hauseigenen Zeichentrickfiguren in ein PC-Abenteuer. Diesmal im Rampenlicht: Tigger. Sie lenken den trotteligen Tiger durch neun kindgerecht aufgemachte Levels, weichen dabei übergroßen Bienchen und angriffslustigen Fledermäusen aus, vollbringen waghalsige Sprungsequenzen und sammeln Honigtöpfchen. Wer am Ende des Levels nicht genug Süßes intus hat, wird von Winnie Puuh zurückbeordert, um Nachschub zu besorgen. Drei Minispielchen, darunter Kurioses wie Grimassenschneiden mit Freund Rabbit oder der Klassiker „Papier, Schere, Stein", lockern das charmante, aber uninspirierte Spielgeschehen zusätzlich auf. Für Kids empfehlenswert. *(tw)*

SPIELSPASS 60%

Tycoons im Weltraum

In Starpeace konkurrieren virtuelle Wirtschaftskapitäne aus der ganzen Welt.

FAKTEN ■ ANBIETER **Infogrames** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 7 Online Planeten
- Internet-Zugang erforderlich
- Über 300 Gebäude
- 7 Wirtschafts konsortien
- Über 600 Technologien



BAULANDVERKNAPPUNG **Die meisten Online-Planeten sind bereits von anderen Spielern dicht besiedelt. Nur wer die richtige Nische findet, hat im harten Konkurrenzkampf eine Chance.**

Wirtschaftssimulationen spielt man grundsätzlich alleine. Falsch! *Starpeace* bietet auf verschiedenen Internet-Servern Platz für bis zu 1.000 Hobby-Manager.

Mit *Starpeace* steigen Sie zum interstellaren Industrie-Tycoon auf. Die Wirtschaftsimulation der *Wall Street Trader*-Macher versetzt Sie auf einen entfernten Planeten, dessen Bevölkerung in *Sim City*-Manier mit Wohnraum, Industrieanlagen oder Fernsehsendern beglückt werden will. Fast wichtiger als das Bauen ist allerdings die Erforschung neuer Technologien, ohne die Sie erst gar keinen Zugang zu den meisten Gebäudetypen erhalten. Produzieren Ihre Fabriken dann fleißig Textilien oder Schuhwerk, müssen Sie sich noch nach einem geeigneten Abnehmer für Ihre Waren umschauen. Da das Programm ausschließlich über das Internet funktioniert, besteht Ihre Konkurrenz aus Spielern aus der ganzen Welt. Loggen Sie sich aus dem Server aus, führt dieser Ihre Geschäfte so gut es geht weiter. Leider wurde das Spielprinzip ziemlich nachlässig umgesetzt: Besonders die unübersichtliche und träge Bedienung zerrt an den Nerven des angehenden Großkapitalisten. Noch schwerer wiegt das Fehlen einer Übungs-Kampagne, mit der offline zum Nulltarif trainiert werden könnte.

Sascha Gliss

Das aufwendige Wirtschaftssystem von Starpeace versteckt sich unter einer frustrierend komplizierten Benutzeroberfläche.

TESTURTEIL — Starpeace

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Herrscher d. Olymp: Zeus 12/00
Bunt, witzig und fordernd. Das jüngste Kind der *Cäsar 3*-Macher.

Pizza Connection 2 12/00
Managen Sie Ihre eigene Restaurantkette! Solide Strategiekost.

SimCity 3000 03/99
Der aktuelle Teil der klassischen Städtebauserie bietet schicke Optik.

Wall Street Tycoon 06/00
Indiskutable Börsensimulation mit dem Charme einer Excel-Tabelle.

Starpeace 03/01
In den Ansätzen nicht schlecht, stürzt *Starpeace* wegen miserabler Steuerung und zäher Bedienung ab.

GRAFIK .... Mangelhaft
Hässlich, ruckelig und unübersichtlich.

SOUND .... Ausreichend
Dudelnde Fahrstuhlmusik, spärliche Effekte.

STEUERUNG .... Mangelhaft
Die trägen und unpraktischen Menüs nerven.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Fehlendes Tutorial erschwert den Einstieg.

39%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 133	PentiumII 300
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 120 MB	HD: 120 MB

GRAFIK	SOUND
✓ Software	✗ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✗ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

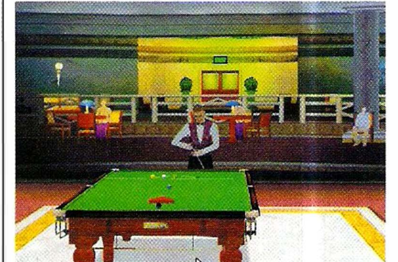
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet 1.000
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force Feedback .... ✗

KURZTESTS

World Championship Snooker

■ GENRE **Snooker-Simulation** ■ ENTWICKLER **Blade** ■ ANBIETER **Codemasters** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



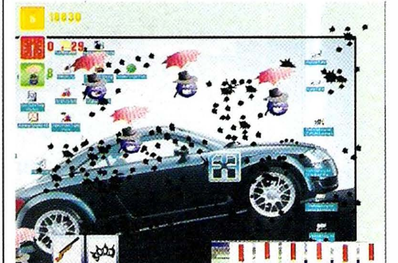
RUHE BEWAHREN **Der Profispieler bereitet sich auf seinen ersten Stoß vor.**

Snooker ist Sport, aber kein Mord - denn nicht die Ausdauer zählt, sondern Taktik und ein geschicktes Händchen. So auch bei *World Championship Snooker*. Im Gegensatz zu Interplays *Virtual Pool 3* brauchen Sie für die Bedienung des Billardstocks aber weniger Feingefühl: Anstatt durch Stöße aus dem Handgelenk setzen Sie die Stoßkraft in der Snooker-Variante per Balken fest. Das ist weniger spannend, dafür trumpft *World Championship Snooker* in anderen Bereichen auf: Die Spieler sind hübsch animiert, die akustische Untermalung dank Kommentator perfekt gelungen. Abstriche muss der Spieler nur bei der Menüstruktur hinnehmen, die zu umständlich geraten ist. *(tw)*

SPIELSPASS 84%

Die Rache der Sumpfhühner 3

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Koch Media** ■ ANBIETER **Koch Media** ■ USK **Noch nicht bekannt**



WAHNSINN! **Erstmals darf der Sumpfhuhn-Fan auf dem eigenen Desktop zur Jagd blasen.**

Auch im dritten Teil des Moorhuhn-Klons erwartet den Spieler nichts Neues. Wie üblich ballern Sie in mehreren Abschnitten auf mehr oder weniger unlustige Gegnerfiguren, die durch einen Mausklick ins digitale Nirwana geschickt werden müssen. Allerdings gestaltet sich die Jagd diesmal einen winzigen Tick anspruchsvoller, da sich einige Gegnertypen nur mit bestimmten Waffen ausschalten lassen. Die Munition für diese Schießprügel ist natürlich streng begrenzt und muss durch Anklicken von Bonussymbolen eingesammelt werden. Wem das noch nicht reicht, der erfreut sich an einem weiteren bahnbrechenden Feature: Erstmals nämlich scrollen die *Sumpfhuhn*-Levels auch vertikal über den Bildschirm. *(sg)*

SPIELSPASS 14%

Die Fantasy-Formel

Lankhors jüngstes Rennspiel nutzt die Technik von F1 World Grand Prix.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Lankhor** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**

AUF EINEN BLICK

- Keine FIA-Lizenz
- 17 Strecken
- 11 Teams
- Angelehnt an die 2000er-Saison
- Mehrspielerrennen an einem PC



KUNTERBUNT Die grell lackierten Wagen erinnern nur entfernt an ihre realen Vorbilder aus der Formel 1. Dagegen sehen die Strecken den Originalen ziemlich ähnlich.

Trotz der großzügigen Lizenzpolitik der FIA musste das französiche Lankhor-Team für ihr neues Projekt auf die offiziellen Formel-1-Daten verzichten.

Mit *Warm Up!* bringen die Entwickler von Lankhor den inoffiziellen Nachfolger ihrer mittelmäßigen Fahrsimulation *F1 World Grand Prix* auf den Markt. Da das Spiel ohne FIA-Lizenz auskommt, stürzt sich der Pilot für eines von elf Fantasie-Teams ins Getümmel auf der Rennstrecke. Die Pisten selbst entsprechen – bis auf ihre Namen – dem Formel-1-Kalender der Saison 2000. Neben dem komplexeren Simulationsmodus bietet das Spiel schnelle Arcade-Rennen. Hier flitzen die Autos wie auf Schienen um die Kurven, während der Spieler eine vorgegebene Anzahl an Gegnern überholt, um in den nächsten Level zu gelangen. Im Mehrspielermodus schließlich geht es mit bis zu neun Gegnern im Netzwerk oder Internet zur Sache. Rennfans ohne vernetzten Rechner liefern sich per geteiltem Bildschirm Mehrspielerduelle. *Warm Up!* gewinnt den Vergleich mit dem lauen Vorgänger klar. Trotzdem hinkt das Spiel sowohl was Optik als auch Fahrphysik angeht, den ganz großen Vorbildern hinterher. Zu keiner Zeit wird die Klasse einer Spitzensimulation wie *Grand Prix 3* erreicht.

Sascha Gliss

Trotz optischer und technischer Verbesserungen verhungert Warm Up! im wertungstechnischen Mittelfeld.

TESTURTEIL — Warm Up!

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Racing Simulation 2** 11/98 – Betagt, aber immer noch empfehlenswert. Keine FIA-Lizenz.
- **Grand Prix 3** 9/00 – Trotz vieler ärgerlicher Bugs ist *GP3* die derzeit beste F1-Alternative.
- **F1 Championship Season 2000** 2/01 – Besser als der Vorgänger, weit entfernt vom üblichen EA-Sports-Niveau.
- **Warm Up!** 3/01 – Das zu simpel gestrickte Fahrmodell und die wenig ansehnliche Grafik stören mehr als die fehlende Lizenz.
- **F1 World Grand Prix** 7/00 – Unterdurchschnittliche Fahrsimulation der *Warm Up!*-Macher.

GRAFIK .... Befriedigend
Solide, aber etwas zu comichafte Darstellung.

SOUND .... Gut
Nervender Motorensound, guter Boxenfunk.

STEUERUNG .... Gut
Auch mit Tastatur ordentlich spielbar.

MEHRSPIELER .... Gut
Alle wichtigen Spielarten werden unterstützt.

68%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
PentiumII 233	PentiumIII 500
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 400 MB	HD: 400 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC **1** Netzwerk **10** Internet **10**
Anzahl der Spieler pro CD **2**
CDs pro Packung **1**

STEUERUNG
Force Feedback .... ✔

KURZTESTS

102 Dalmatiner Action Game

■ GENRE **Action-Adventure** ■ ENTWICKLER **Disney Int.** ■ ANBIETER **Eidos** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**



JAGDHUND Unser Hund sammelt Knochen ein, während er Feinde mit Gebell ausschaltet.

Im Spiel zum neuen *Dalmatiner*-Film ziehen Sie mit einem tapsigen Vierbeiner aus, um die böse Cruella DeVil und ihre Kampfspielzeuge zu besiegen. Sie bellen, springen, schnüffeln, bahnen sich dabei den Weg durch bunte Levels und treffen auf zahlreiche Freunde wie Feinde. Als Abwechslung zur eigentlichen Aufgabe stehen kleine Spiele wie etwa Minigolf auf dem Programm. Grafisch ist das Spiel leider nur Durchschnitt, die teilweise konfuse Kameraführung in der 3D-Umgebung sorgt ebenfalls für Unmut. Dennoch: Für Kids ist *102 Dalmatiner* aufgrund seiner knuffigen Figuren und des moderaten Schwierigkeitsgrades eine sehr gute Wahl. *(gv)*

SPIELSPASS 65%

Ground Control – Dark Conspiracy

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Massive** ■ ANBIETER **Havas Interactive** ■ USK **Ab 12 Jahren**



LIGHT MY FIRE Die Entwickler haben die Grafik-Effekte aufpoliert.

Zuerst die schlechte Nachricht: *Ground Control*-Spieler dürfen auch im Add-on *Dark Conspiracy* noch nicht während eines Einsatzes speichern. Dafür erweitert die Missions-CD das spannende Echtzeit-Erstlingswerk der schwedischen Programmierer von Massive Entertainment um eine Kampagne mit 15 neuen, knackigen Einzelspieler-Missionen, einen „Skirmish"-Modus für Mehrspieler und zusätzliche Truppen in Form einer dritten Kriegsfraktion. Dazu noch einige Grafik-Renovierungen hier und da - fertig ist der Echtzeit-Nachschub. Zwar keine Add-on-Offenbarung, aber bei dem Schnäppchenpreis von gerade mal 10 Mark müssen *Ground Control*-Fans einfach zuschlagen. *(rs)*

SPIELSPASS 77%

Würmer an die Macht!

Die streitsüchtigen Kriechtiere kehren technisch unverändert zurück.

FAKTEN ■ ANBIETER **Virgin Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ TERMIN **März 2001** ■ USK **Ab 6 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Mehr als 60 Waffen und Werkzeuge
- Zufällig generierte Levels
- Kostenlose Online-Liga
- 40 Einzelspieler-missionen
- 20 Trainingslevels



WELTUNTERGANG Die mächtige Armageddon-Waffe radiert bisweilen auch das eigene Team aus. Sie sollte daher nur in wirklich aussichtsloser Lage benutzt werden.

Der mittlerweile vierte Teil der Saga um die witzigen Kampfwürmer steht ganz im Zeichen von zünftigen Online-Metzeleien.

Mit *Worms World Party* gelangen Sie auf den kostenlosen Server „Wormnet", wo Sie sich in diversen Ligen gegen Spieler aus aller Welt behaupten müssen. Wurm-Generäle ohne Internet-Zugang können sich weiterhin im LAN oder abwechselnd an einem einzigen PC bekriegen.

Wie gewohnt stehen sich in einer zweidimensionalen Landschaft bis zu sechs Teams von maximal acht Würmern gegenüber, die sich mit allerlei abgedrehtem Kriegsgerät die Lebenslichter auspusten. Per Fadenkreuz stellen Sie den Abschusswinkel von Granaten, Raketen oder Molotowcocktails ein und bestimmen mit der Leertaste, mit wie viel Schwung das Projektil gestartet wird. Ein Treffer kostet wertvolle Lebensenergie. Wer alle Feinde vernichtet, darf sich als Sieger feiern lassen.

World Party bietet Kennern nichts wirklich Neues. Beinahe alle Spielelemente von der Grafik über die Waffen bis hin zum Trainings- und Missionsmodus wurden unverändert aus dem Vorgänger übernommen. Dass selbst der Online-Modus ähnlich wie in *Armageddon* gestrickt ist, macht *World Party* schließlich zum Härtefall für Fans der pinkfarbenen Krieger.

Sascha Gliss

Worms World Party gleicht seinem Vorgänger wie ein Wurm dem anderen.

TESTURTEIL — Worms World Party

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Worms Armageddon** 04/99 – Trotz witziger Aufmachung ein Strategietitel mit immensem Tiefgang
- **Worms World Party** 03/01 – Wenig innovativer Nachfolger zu *Armageddon*, krankt an denselben kleinen Schwächen wie der Vorgänger
- **H.E.D.Z.** 11/98 – Die Jagd nach neuen Köpfen dreht erst im Mehrspielermodus richtig auf.
- **Frontschweine** 01/01 – Witziger *Worms*-Klon, der aber die Klasse des Originals nicht erreicht
- **Worms 2** 12/97 – Wird vom jüngeren *Armageddon* klar auf die Plätze verwiesen

GRAFIK .... Befriedigend
Gestochen scharf technisch anspruchslos

SOUND .... Gut
Witzige Sprachsamples und Soundeffekte

STEUERUNG .... Gut
Wie üblich mit Maus und Tastatur

MEHRSPIELER .... Sehr gut
Originelle Spielmodi, Online-Liga gratis

78%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 100	Pentium II 300
32 MB RAM	64 MB RAM
8xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 36 MB	HD: 36 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC **6** Netzwerk **6** Internet **6**
Anzahl der Spieler pro CD 6
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force Feedback .... ✘

KURZTESTS

QuizTime

■ GENRE **Ratespiel** ■ ENTWICKLER **Cerasus**
■ ANBIETER **Ari Data** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



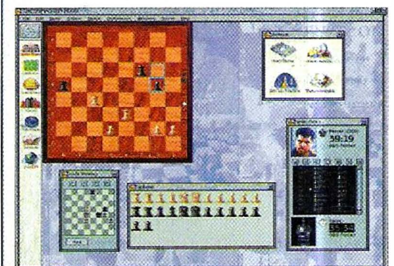
KOMFORTABEL Wer Windows bedienen kann, findet sich in QuizTime zurecht.

Die Renaissance der Quizshows verdanken wir Günther Jauch, der mit dem Quotenphänomen *Wer wird Millionär?* derzeit die Zuschauer begeistert. Weit weniger spaßig ist das Rätselraten in *QuizTime*: Sämtliche der immerhin 2.300 Fragen werden in dröger Textform präsentiert, die in eine schmucklose Windows-Oberfläche eingebettet sind. Einzelspieler schlafen ein, bevor der Kommentator seine uninspirierte Eröffnungsrede beenden kann und dann für immer verstummt. Party-Planer dagegen halten sich besser an *You don't know Jack* (gnadenlos witziger Quizmaster) oder an die PC-Umsetzung von *Wer wird Millionär?* (gnadenlos gute Fragen). *(tw)*

SPIELSPASS 10%

Chessmaster 8000

■ GENRE **Schachspiel** ■ ENTWICKLER **Mattel Int.**
■ ANBIETER **Mattel Int.** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



SCHACH HALT Diverse Fenster zeigen Infos zur Partie und Analysen.

Auch in der 8000er-Version lässt der *Chessmaster* kaum Wünsche von Schachspielern offen. Während Profis gegen virtuelle Großmeister antreten, können sich Einsteiger und Fortgeschrittene gegen gleichwertige Computerkontrahenten stetig verbessern. Dabei helfen diverse Trainings- und Analysefunktionen, mit denen Sie Ihre absolvierten Partien nochmals durchgehen können und bei denen Sie vom PC-Trainer wertvolle Tipps erhalten. Eine Datenbank mit über 100 wichtigen Spielen der vergangenen beiden Jahre sowie allen gängigen Eröffnungen rundet das überzeugende Programm ab. Einziger Wermutstropfen: *Chessmaster 8000* ist komplett in Englisch, lediglich das Handbuch ist deutsch. *(gv)*

SPIELSPASS 87%

Ich wollt' ich wär' ein Held ...

Spätestens nach der Veröffentlichung von Flucht von Monkey Island müssen selbst die größten Pessimisten zugeben: Klassische Adventures sind noch lange nicht tot. Diesen Eindruck bestätigte auch die überdurchschnittlich große Resonanz zum Thema. Wie unsere Leser die Situation des Genres sehen und welche Erfahrungen sie mit Adventures gemacht haben, erfahren Sie in unserem Feedback.





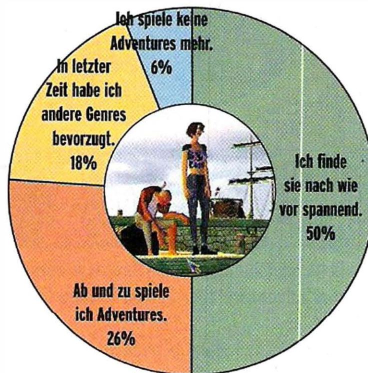
■ **TRAUMHAFTE ABENTEUER** LucasArts sorgt seit mehr als einem Jahrzehnt für stetigen Adventure-Spielspaß auf höchstem Niveau.

Wenn es um PC-Spiele geht, gehören Adventures zu den ältesten Genres überhaupt. Zu Zeiten, als so etwas wie Grafik noch weitgehend unbekannter Luxus war, bildeten Text-Adventures den Anfang. Situationen und Schauplätze wurden dabei so detailliert beschrieben, dass selbst recht fantasielose Spieler sich das Geschehen bildlich vorstellen konnten. Die Bedienung fiel sehr spartanisch aus und erfolgte über die Befehlszeile mit Anweisungen wie „hit troll with sword". Für die verwöhnte Spielergeneration von heute eigentlich unvorstellbar, aber dennoch: Text-Adventures erfreuten sich sehr großer Beliebtheit und begeisterten mit absoluten Hits wie *Zork*, *The Hobbit* oder dem legendären *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*.

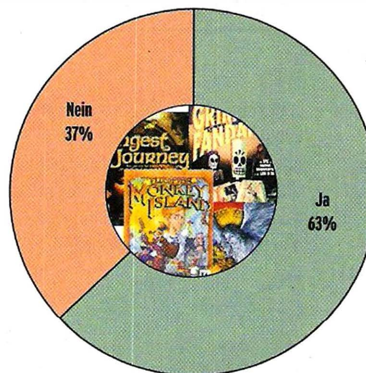
Mit der zunehmenden Grafikfähigkeit von PCs beziehungsweise von Homecomputern wie dem Commodore C64 wurden die Abenteuer Anfang der 90er-Jahre illustriert; statt der Texteingabe klickte man Befehle per Maus aus einem Menü

Große Nachfrage, kleines Angebot

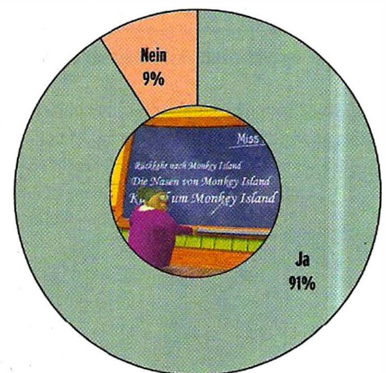
KEIN ALTES EISEN Trotz oder gerade wegen der raren Spitzentitel ist das Interesse an Adventures nach wie vor sehr hoch.



Wie groß ist Ihr derzeitiges Interesse an Adventure-Titeln?



Werden Ihrer Meinung nach zu wenige Adventures entwickelt?



Glauben Sie, dass auch weiterhin Adventures produziert werden?

mit möglichen Handlungen wie „Gehe", „Benutze" oder „Öffne" zusammen. Mit den genialen Spielen *Maniac Mansion* und *ZakMcKracken* zeigte LucasArts schon seinerzeit, wie man den Nerv der Spieler besonders gut trifft. Auch heute bringt die Spieleschmiede nach Meinung unserer Leser eindeutig die besten Adventures auf den Markt. Das abgedreht-witzige *Day of the Tentacle* wurde diesbezüglich gar zum besten Titel aller Zeiten gekürt. Kein Wunder, denn in Sachen Rätsel, Story, Humor und Charaktere gilt es heute noch als richtungsweisend. Auf die gleiche Steuerung griffen auch andere beliebte Titel wie *Monkey Island, Indiana Jones: Fate of Atlantis, Simon the Sorcerer* sowie diverse *King's Quest*-Teile zurück und läuteten die Blütezeit des Genres ein.

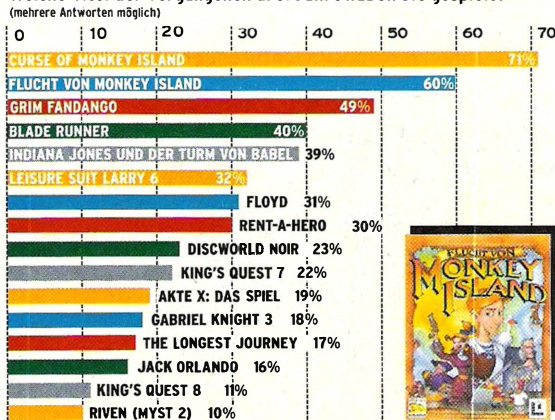
Die weitere technische Entwicklung der PCs änderte kurz darauf die Bedienung der virtuellen Abenteuer komplett. Statt Befehlskombinationen mit der Maus zusammenzuklicken, diente ein Multifunktionscursor zur komfortablen Steuerung. Je nach Aktion nahm er eine entsprechende Form an, beispielsweise eine Hand für „Nehmen" und eine Sprechblase, um einen möglichen Dialog anzuzeigen. Wieder war es die Spieleschmiede LucasArts, die mit *Sam'n'Max: Hit the Road* und *Curse of Monkey Island* vorlegte, andere Spiele wie *Floyd* sowie die beliebten Serien *King's Quest* und *Leisure Suit Larry* zogen nach. Dennoch: Allmählich machte sich ein deutlicher Rückgang an Neuerscheinungen bemerkbar. Statt klassischer Abenteuer rückten Genremixe mehr und mehr in den Vordergrund. *Tomb Raider* bildete den Auftakt zu einer wahren Flut an Action-Adventures, interaktive Spielfilme wie *Blade Runner* oder *Akte X* waren zwar technisch top, ließen aber typische Adventure-Tugenden wie abwechslungsreiche Rätsel und amüsante Dialoge vermissen.

Und genau da liegt das Problem, denn wie unser Feedback zeigt, wollen die Fans Spiele wie in alten Zeiten. Moderne 3D-Grafik hält eine

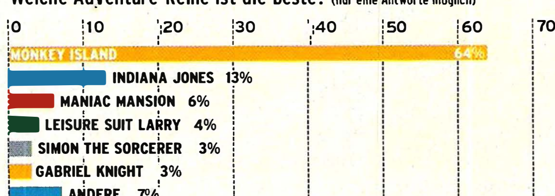
Affenstark!

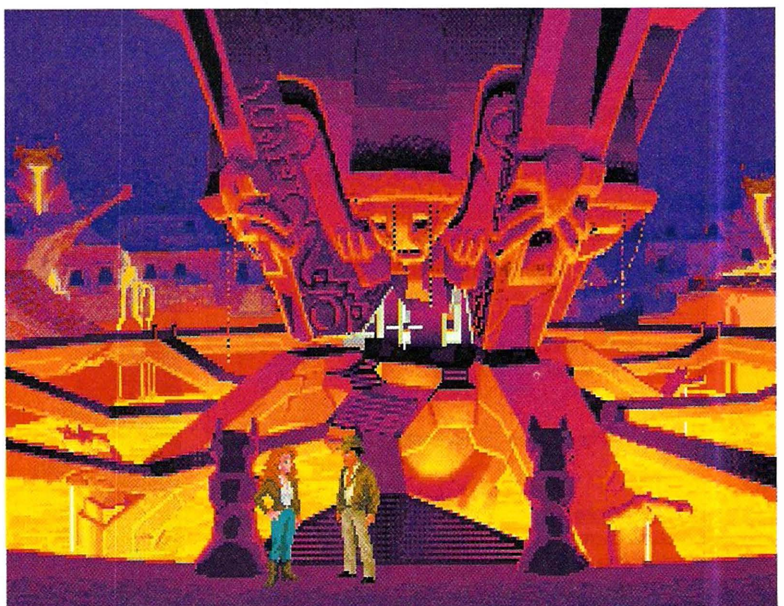
Spuckwettbewerb, Beleidigungsduelle und geniale Situationskomik: Klar, warum Monkey Island so beliebt ist.

Welche Titel der vergangenen drei Jahre haben Sie gespielt? (mehrere Antworten möglich)



Welche Adventure-Reihe ist die beste? (nur eine Antworte möglich)





WIR WOLLEN INDY! 21 % wünschen sich am sehnlichsten ein neues Abenteuer mit Indiana Jones. Ebenfalls begehrt: Nachfolger zu Monkey Island, Grim Fandango und Day of the Tentacle.

Das Einmaleins der Abenteuer

Hier erfahren Sie alles über die Vorlieben und Abneigungen der Adventure-Spieler und was nach deren Sicht einen Spitzentitel ausmacht.



ABSOLUT GENIAL Day of the Tentacle entschied die Disziplin „Bestes Adventure aller Zeiten" knapp für sich.

Der typische Adventure-Spieler ...

... legt sich nicht auf eine bestimmte Grafik fest, sondern spielt 2D oder 3D gleich gern (51%). Fans von moderner 3D-Optik (27%) gibt es etwa genauso viel wie 2D-Fetischisten (22%).

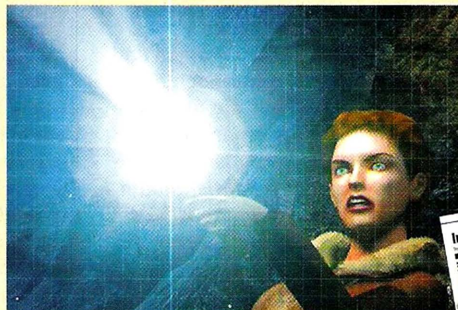


... durchläuft die Abenteuer am liebsten mit seiner Maus (61%) oder einer Kombination aus Maus und Tastatur (35%). Fans der reinen Tastatursteuerung sind mit 4% deutlich in der Minderheit.





... hält einen Mehrspielermodus für Adventures angesichts der genretypischen Aufgaben für unvorstellbar (70%). Nur knapp ein Drittel würde dieses Feature begrüßen.



... freut sich auf keines der derzeit angekündigten Adventures so richtig (41%). Der Rest sieht in *Baphomets Fluch 3* (33%) und *Alone in the Dark 4* (16%) hoffnungsvolle Titel.



... bevorzugt aufgrund der großen Textmengen die deutsche Version (74%) oder spielt sowohl die englische als auch die lokalisierte Fassung (22%). Für die Originalversionen entscheiden sich lediglich 4 % der Spieler.



... greift verständlicherweise gelegentlich auf Lösungshilfen zurück. Nur ein Fünftel aller Befragten knobelt jedes Rätsel und Problem selbst aus.

... mag Zwischensequenzen lieber in der Spielgrafik (76%). Spezielle Render- oder Realfilme sorgen nur bei einem Viertel der PC-Abenteurer für mehr Spaß.

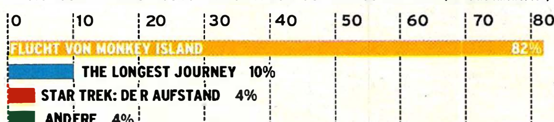
große Mehrheit der Befragten für genauso überflüssig wie Action-Einlagen. Ein Mehrspielermodus wird von drei Viertel der virtuellen Abenteurer weder als sinnvoll noch für nötig erachtet. Irgendwie verständlich, da ein typisches Adventure meist um einen markanten Hauptcharakter aufgebaut ist.

Statt dieser „Verschlimmbesserungen" stehen andere Aspekte im Vordergrund. Beispielsweise erwarten und wollen 90 % der Zielgruppe keine selbst ablaufenden Gespräche, sondern die typischen Multiple-Choice-Auswahlmöglichkeiten in den Dialogen. Nicht zuletzt aufgrund witziger Wortwechsel wählten die Leser die *Monkey Island*-Reihe zur besten Serie. Das Experimentieren mit Inventargegenständen gehört

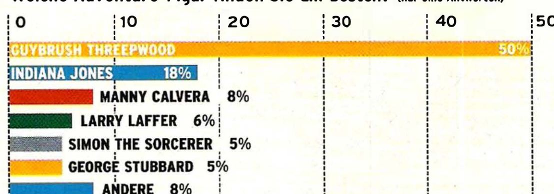
Klarer Sieger

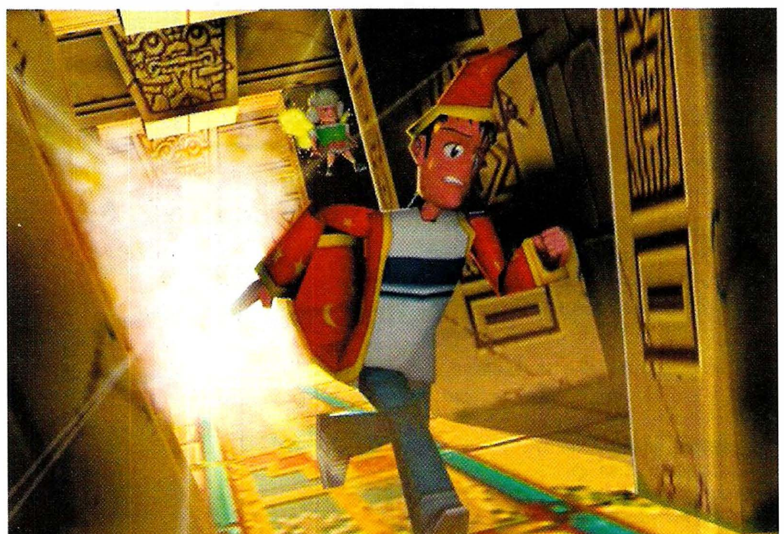
Qualität zahlt sich eben aus: Monkey-Island-Star Guybrush ist eindeutig Sympathieträger Nummer 1.

Welches war das beste Adventure des Jahres 2000? (nur eine Antworten)



Welche Adventure-Figur finden Sie am besten? (nur eine Antworten)





VORLAUTER ZAUBERLEHRLING Simon the Sorcerer 3D gilt, wenn es denn tatsächlich erscheint, bei einem Viertel der Befragten in den nächsten Wochen als Plichtkauf.



QUASI-MONOPOL Da herrscht Einigkeit: LucasArts wird dank Titeln wie Grim Fandango eindeutig (83%) zum besten Hersteller von Adventures gekürt.

für viele Knobler (78%) zu Adventures wie der Hut zu Indiana Jones. Dass jeweils nur die richtigen Gegenstände miteinander kombiniert werden, ist eben einfach zu langweilig und zu simpel. Wenn man jedoch selbst auf die mitunter abgedrehtesten Kombinationen kommen muss, fühlen sich selbst alte Hasen manchmal überfordert und greifen dann auf Lösungshilfen zurück. Denn mal ehrlich: Wer ist schon von allein darauf gekommen, dass man in *Grim Fandango* eine Skeletthand in einer Kaffeemühle zermahlen und diese mit Dünger kombiniert in den Haarriss eines instabilen Pfeilers geben muss, um Blumen wachsen zu lassen, die den Pfeiler zum Einsturz bringen?

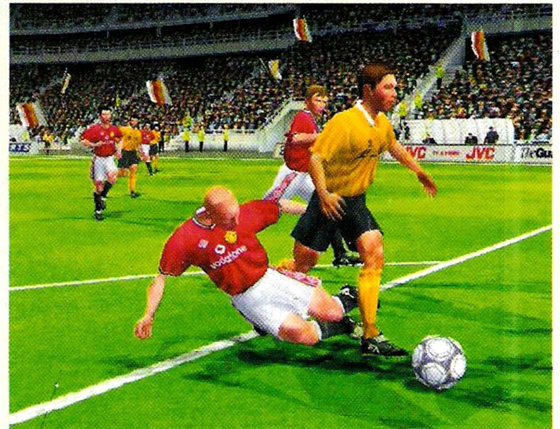
Noch wichtiger als Rätsel finden die Spieler verständlicherweise grundlegende Elemente wie Story, Atmosphäre und Figuren. Da das Ganze auch noch möglichst witzig sein soll, ist die Entwicklung und Herstellung eines hochwertigen Adventures genau wie Übersetzung und Synchronisation aufwendig und teuer. Denn obwohl sich nicht jeder Witz adäquat übersetzen lässt und dadurch sicher einige Schenkelklopfer entfallen, entscheiden sich die meisten Käufer für die deutsche Version. Logische Fehler wie das berüchtigte „Monkey Wrench"-Problem (ergab im englischen Original als Zusammenhang zwischen Affe und Schraubenschlüssel durchaus Sinn, in der deutschen Übersetzung nicht mehr) aus *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* sind erfreulicherweise die Ausnahme. Stimmt die Qualität, verkaufen sich Adventures auch heute noch sehr gut und sind trotz des hohen finanziellen Entwicklungsaufwands durchaus lukrativ. *Flucht von Monkey Island* hielt sich wochenlang in den obersten Verkaufsrängen auf. Gut gemachte klassische Adventures erfreuen sich eben nach wie vor großer Beliebtheit und werden hoffentlich nicht so schnell von der Bildfläche verschwinden.

Georg Valtin

Sport ist kein Mord

Egal ob temporeiche Stunts oder exakte Simulationen, bei Sportspielen fließt jede Menge Schweiß.

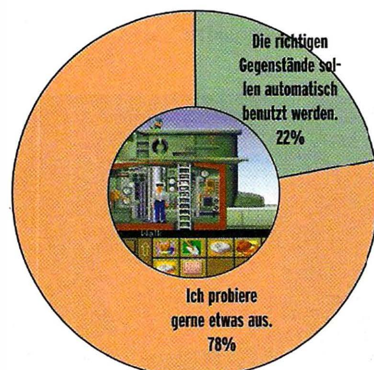
Rasante Funsport-Umsetzungen wie Skateboard-, Snowboard- oder BMX-Spiele sorgen für frischen Wind im Sportgenre. Graben derartige Titel den renommierten Reihen wie *FIFA*, *NHL*, *NBA* und *Links* das Wasser ab? Oder sind Sportspiele aller Art genial, okay oder überflüssig? Ihre Meinung zählt in der neuen Umfrage! Unter allen Einsendungen verlosen wir zehn attraktive Pakete mit aktuellen Spieletiteln. Den Fragebogen und die Teilnahmebedingungen finden Sie sowohl auf unserer Heft-CD/DVD als auch unter www.pcgames.de.



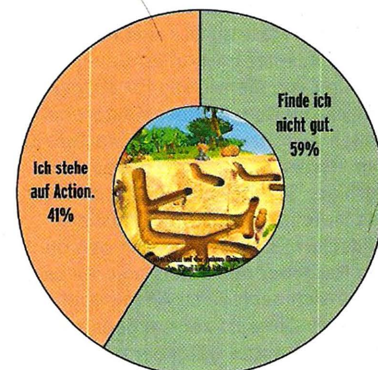
ALLE JAHRE WIEDER Genial oder überflüssig? Was halten Sie von FIFA 2001, Tony Hawk's Pro Skater 2 und Co.?

Innovationen und traditionelle Werte

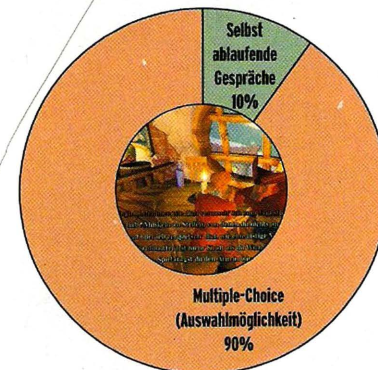
KEINE VERSCHLIMMBESSERUNGEN, BITTE Adventure-Spieler setzen ganz klar auf bewährte Tugenden



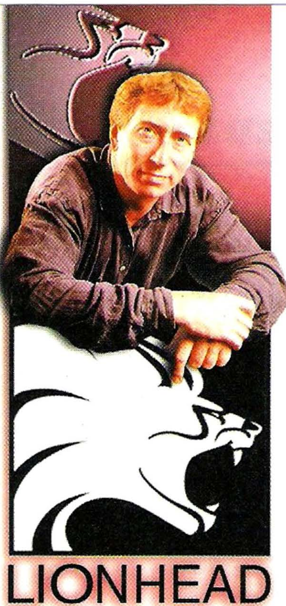
Welche Art der Inventarnutzung gefällt Ihnen besser?



Was halten Sie von Action-Elementen in Adventure-Spielen?



Welche Art von Gesprächen zwischen den Charakteren bevorzugen Sie?



Around the World

No pain, no gain. Let's kill him.

■ OHNE FLEISS KEIN PREIS Der böse Ratgeber klopft gerne Sprüche, deren Bedeutung die Übersetzer zuweilen vor arge Probleme stellten: Immerhin soll der Sinn auch in anderen Sprachen erhalten bleiben.

Die Übersetzung ist fertig, die Vertonung abgeschlossen. Jetzt erfolgt der finale Feinschliff am Spiel – und dann steht Black & White endlich in den Händlerregalen.

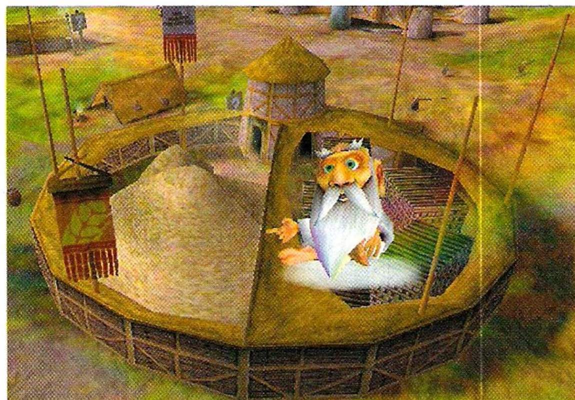
Es ist vollbracht: Pünktlich zum Stichtag konnten wir die Lokalisierung von *Black & White* abschließen. Abgesehen von den üblichen Versionen in Deutsch, Französisch oder Japanisch wird das Spiel sogar in Polnisch, Thailändisch und Chinesisch auf den Markt kommen und in insgesamt zwölf unterschiedlichen Sprachen erscheinen. Die Übersetzung war nicht leicht, denn Drehbuchschreiber James Leach hat mit rund 50.000 Wörtern schon fast einen richtigen Roman abgeliefert, der sich aufgrund idiomatischer Phrasen nur schwerlich Wort für Wort übersetzen ließ. Um James' Drehbuch sinngemäß zu interpretieren, waren die auswärtigen Übersetzer auf Bildschirmfotos, Videomaterial und viel Vorstellungskraft angewiesen.

Nachdem wir sämtliche Texte umgesetzt hatten, machten wir uns auf die Suche nach talentierten Sprechern. Letztere trudelten allmählich in unserem Soundstudio ein, um uns von ihrem Können zu überzeugen. In England mussten wir nicht lange auf die passende Besetzung warten, denn mit Marc Silk hatten wir die Erzählerstimme schlechthin für *Black & White* gefunden. Marc ist seit zehn Jahren Profi und hat in dieser Zeit für zahlreiche TV- und Radiosendungen gearbeitet. Seine Stimme verleiht er Zeichentrickhelden wie Johnny Bravo oder Scooby-Doo, außerdem hatte er in *Star Wars: Die dunkle Bedrohung* einen Auftritt als Aks Moe und Tae How. Sogar in *Chicken Run* hatte er eine kleine Rolle, wie der Sprachexperte verlegen hinzufügt. Dort hat er das Gackern der Hennen imitiert.

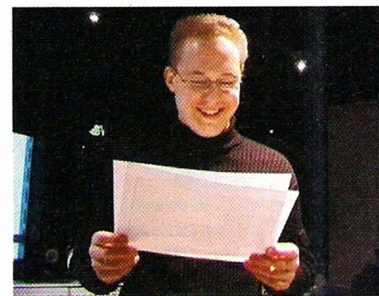
„Wie stellst du dir die Stimme des bösen Ratgebers im Spiel vor?", fragte ihn James irgendwann und drückte ihm einen Zettel mit aufgekritzeltem Text in die Hand. „Vielleicht in etwa so?", gab Marc zurück und las das Skript in einer gespielten Gangsterstimme vor, die wir alle für absolut perfekt hielten. Weitere Kostproben ließen nicht lange auf sich warten: Er war Homer Simpson, Yogi Bear, ein zorniger Schotte und Buzz Lightyear. Als Marc irgendwann auf Russels Bildschirm starrte und dort den guten Ratgeber des Spiels agieren sah, hatte sich auch diese Angelegenheit erledigt: Ohne zu zögern begann Marc, den guten Ratgeber nachzuahmen. Peter, Russel und James schauten sich daraufhin ungläubig an und konnten ihr Glück kaum fassen, denn sie hatten gerade die ideale Stimme für alle zwei Berater gefunden, und zwar in ein- und derselben Person – was besonders passend war, da beide Stimmen aus dem Bewusstsein eines einzigen Spielers entspringen.

Unser Team war natürlich nicht nur mit Übersetzungen, der Vertonung oder dem Skript beschäftigt, sondern hat auch alles darangesetzt, dem Spiel den letzten Feinschliff zu verpassen. Derzeit ist beispielsweise jeder damit beschäftigt, *Black & White* zu spielen. Nicht selten kommt es dabei vor, dass die Programmierer Dinge entdecken, von denen sie gar nicht wussten, dass sie möglich waren: „Seht euch das an! Ich wusste gar nicht, dass die Kreaturen dazu fähig sind!" Solche spontanen Ausrufe sind an der Tagesordnung. *Black & White* vermag sogar diejenigen Leute zu überraschen, die drei Jahre lang an der Entwicklung beteiligt waren. Mark Healy sprach daraufhin feierlich von künstlichem Leben, der Rest nickte schweigend. Irgendwann unterbrach Mark Webley die Stille: „Vielleicht sollten wir unsere Computer ausschalten", flüsterte er, „damit uns nichts wegläuft!"

Steve Jackson



HINWEIS GEFÄLLIG? Der gute Ratgeber hilft mit Tipps, damit der Spieler nicht vom rechtschaffenen Pfad abkommt.



HAT GUT LACHEN Profisprecher Marc Silk bei der Vertonung des umfangreichen Skriptes.



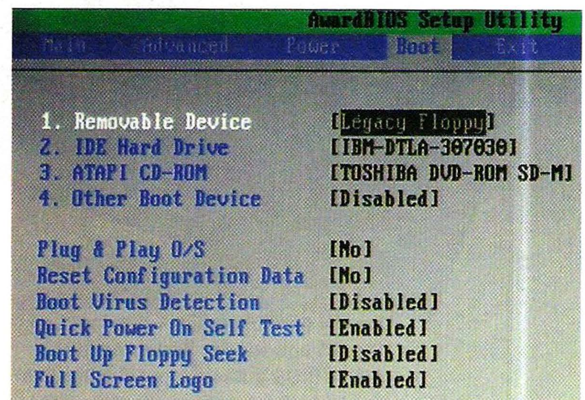
■ PC-DOKTOR
Mit unseren Tipps helfen Sie Ihrem PC nicht nur wieder auf die Sprünge, sondern sorgen auch noch für etwas mehr Performance!

PC-Tuning: Alle Tipps von A bis Z

Von Mainboards bis hin zu Soundkarten: Mit unseren Tuning-Tipps machen Sie Ihren PC schon jetzt fit für Frühjahrshits wie Black & White! Wir zeigen Ihnen dabei im Detail, wie Sie die Bremsklötze ganz leicht aus Ihrem PC verbannen und dabei Pannen umgehen.



STARTPROBLEME Im „Abgesicherten Modus" hat Windows mit USB-Geräten (rechts) Probleme. PCI-Geräte (links) arbeiten problemlos.



FLOPPY-START Im Award-BIOS ändern Sie die Einstellungen nach diesem Beispiel, um von Ihrer Bootdiskette starten zu können.

PCs sind eine feine Sache – aber nur, wenn Sie auch problemlos funktionieren. Aber mitunter sorgen banale Probleme dafür, dass der Spielspaß gebremst wird. Leider ist vielen dieser unsichtbaren Spaßbremsen nicht ganz leicht auf die Schliche zu kommen. Deshalb haben wir auf den nächsten fünf Seiten die wichtigsten Tipps zusammengetragen, mit denen Sie aus Ihrem PC alles herausholen können! Bevor Sie sich aber daran machen, unseren Tuning-Artikel von vorn bis hinten durchzuarbeiten, sorgen wir dafür, dass Ihnen währenddessen keine Missgeschicke passieren. Zuerst also unsere grundlegenden Notfalltipps.

TIPP #1 ABGESICHERTER MODUS

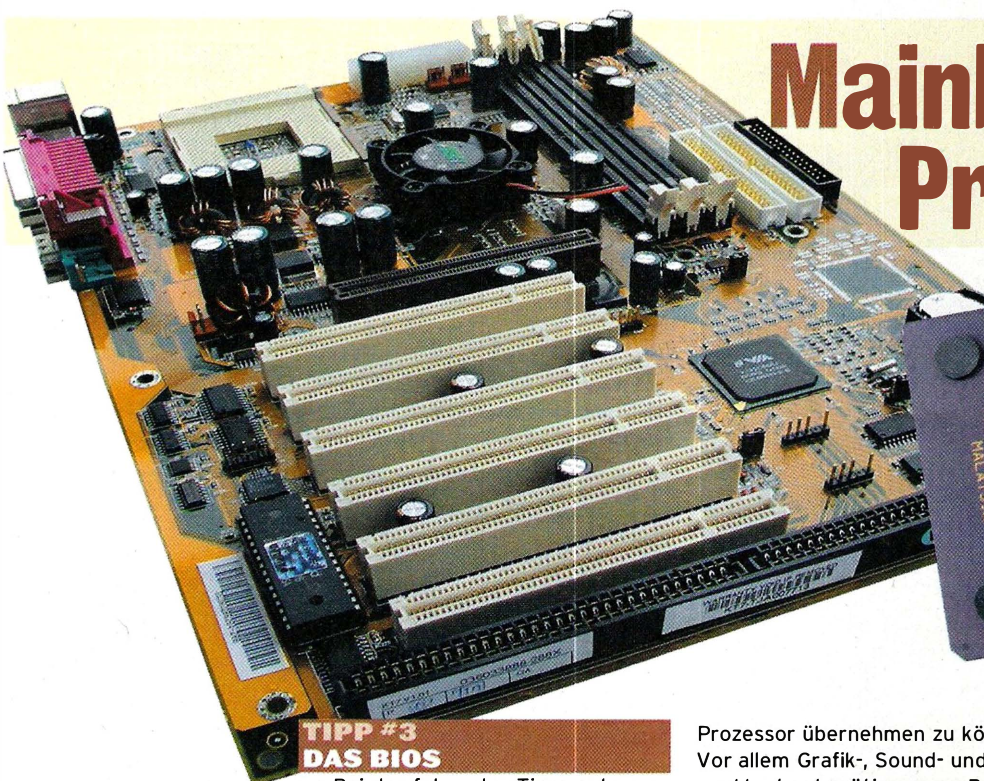
Im „Abgesicherten Modus" startet Windows nur mit den nötigsten Treibern. Auch wenn Sie vielleicht nicht auf Ihr CD-ROM-Laufwerk zugreifen können, so ermöglicht Ihnen dieser Modus die Fehlerbehebung. Im Gerätemanager können Sie Treiber ändern und auch Einträge löschen. USB-Geräte arbeiten in diesem Betriebsmodus meist nicht korrekt. Stellen Sie im BIOS (siehe Tipp #3) dann einfach „USB Legacy Support" ein. Sollten Sie nicht wissen, was Sie da tun, dann benutzen Sie einfach eine PS/2-Tastatur und -Maus. In den „Abgesicherten Modus" gelangen Sie über das Windows-Bootmenü: Drücken Sie während des Startvorgangs einfach die Taste „F8" oder „Strg".

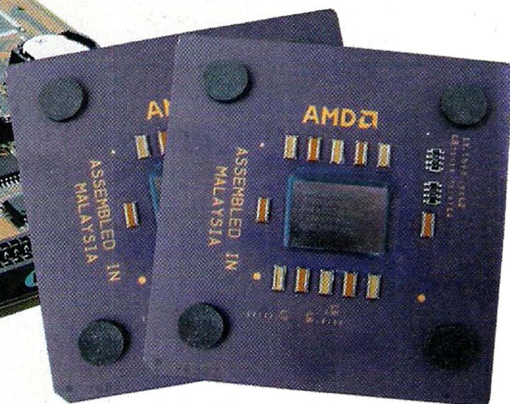
Bevor Sie im BIOS oder anderen wichtigen Systemeinstellungen herumspielen, sollten Sie zur Sicherheit ein Backup Ihrer wichtigsten Dateien und Spielstände machen!

TIPP #2 BOOT-DISKETTE

Mit einer Boot-Diskette können Sie die wichtigsten Betriebssystemdaten laden, ohne auf die Festplatte zurückgreifen zu müssen. Wenn Windows also absolut nicht mehr startet, dann kommt diese Diskette zum Einsatz. Mit einer 3,5"-Diskette und einem funktionstüchtigen Windows 98 SE/ME erstellen Sie diese Diskette wie folgt: Klicken Sie „Start/ Einstellungen/ Systemsteuerung" und dann den Eintrag „Software" an. In der Registerkarte „Startdiskette" finden Sie dann den Schalter „Diskette erstellen". Die Diskette wird formatiert und dann mit den Startdateien beschrieben. Anschließend kopieren Sie alle Dateien aus dem Ordner „C:\windows\command\ebd" auf die Diskette. Nun haben Sie auch wichtige CD-ROM- und SCSI-Treiber zur Hand. Sollte der PC dann trotz eingelegter Boot-Diskette immer noch von der Festplatte starten, müssen Sie im BIOS (siehe Tipp #3) die Boot-Reihenfolge ändern, um vor der Festplatte die Diskette anzusprechen. Stellen Sie die Reihenfolge so ein, dass „A:\" oder „LS120/Zip" (je nach Art Ihres Diskettenlaufwerkes) als Erstes genannt wird.

Mainboards & Prozessoren





TIPP #3 DAS BIOS

Bei den folgenden Tipps nehmen Sie hin und wieder Änderungen im BIOS (BIOS = Basic Input Output System) vor. Dort werden wichtige Daten Ihre PC-Hardware betreffend eingestellt. Sie gelangen in dieses Menü, indem Sie nach dem Einschalten des Computers die „Entf"-Taste über den Pfeiltasten Ihrer Tastatur drücken. Wichtig: Ändern Sie die Einträge nur, wenn Sie genau wissen, was Sie tun! Anfänger sollten erfahrene Freunde oder Verwandte um Hilfe bitten!

TIPP #4 IRQ-SHARING

Ein IRQ ist eine Unterbrechungsanforderung, um Datenpakete vom Prozessor übernehmen zu können. Vor allem Grafik-, Sound- und Netzwerkkarten benötigen zum Betrieb einen dieser Interrupts. Da jeder PC aber nur 16 besitzt, muss die Verteilung gut überlegt sein, vor allem deshalb, weil viele bereits anderweitig belegt sind. Plug&Play-Karten können sich einen IRQ mit anderen Karten teilen (IRQ-Sharing). Bei zwei Karten funktioniert das meist auch ohne Probleme, bei dreien wird es allerdings kritisch. Sollte eine Steckkarte nicht korrekt arbeiten, dann klicken Sie im Geräte-Manager zweimal auf den Eintrag „Computer" – und schon erscheint eine Übersicht aller IRQs. Bei Problemen mit dem IRQ-Sharing müssen Sie die Interrupts gegebenenfalls den Karten manuell zuweisen. Das machen Sie entweder im Geräte-Manager selbst oder aber im BIOS Ihres Mainboards. Wir empfehlen Ihnen das BIOS und die Mainboard-Anleitung, da Windows meist keine IRQ-Änderungen zulässt.



VIER IN EINEM Bei VIA-Chipsätzen sollten Sie mit dem 4-in-1-Treiber arbeiten.



BIOS-HERZ Ist dieser Chip beschädigt, dann muss Ersatz vom Fachhändler her.

Wenn das Mainboard nicht optimal arbeitet, können Sie in Spielen mit ordentlichen Performanceeinbußen rechnen!

TIPP #5 MAINBOARD-TREIBER

Bei Mainboards mit VIA-Chipsatz (die gibt es für Intel- und AMD-Prozessoren) sollten Sie unbedingt die VIA 4-in-1-Treibersammlung (www.via.com.tw/drivers/index.htm) installieren, um den PC so schnell und stabil wie möglich zu betreiben. Bei dem Treiberpaket werden die vier einzelnen Komponenten (IDE Busmaster, AGP-Treiber, IRQ Routing-Treiber und der INF-Treiber) nacheinander installiert.

TIPP #6 BIOS-UPDATE

Um das BIOS des PCs auf den aktuellsten Stand zu bringen, identifizieren Sie zunächst Ihr Mainboard. Ein Blick auf die Verpackung oder Platine reicht dazu meist aus. Beachten Sie dabei auch die Revisionsnummer der Platine (zum Beispiel „Asus P2B-F, Rev.1.1")! Die BIOS-Version können Sie ablesen, nachdem Sie den Rechner eingeschaltet haben. Die Hersteller-Webseiten bieten Ihnen das aktuellste BIOS und auch ein Programm zum aufspielen („flashen") an. Sind BIOS-Datei und Flash-Programm heruntergeladen, erstellen Sie zunächst eine Bootdiskette (siehe Tipp #2). Dann kopieren Sie die Dateien auf diese Diskette und starten den PC von der Diskette neu. Geben Sie den Namen des Flashprogramms ein, dann nach einem Leerzeichen den Namen der neuen BIOS-Datei. Bestätigen Sie dann mit „Enter" und das Programm startet. Sichern Sie das alte BIOS auf der Diskette und laden Sie dann das neue BIOS ein. Da der englische Tastaturtreiber geladen ist, müssen Sie „Z" drücken, um eine Aufforderung mit „Y" für „Yes" zu bestätigen. Ist das BIOS-Upgrade abgeschlossen, starten Sie den Rechner neu.

TIPP #7 BIOS-WIEDERBELEBUNG

Bei Problemen setzen Sie die Einstellungen des BIOS einfach auf die Standardwerte zurück (BIOS-Reset). Viele Mainboards haben dazu einen eigenen Jumper (siehe Anleitung, „BIOS-Recovery"). Sie können auch die CMOS-Batterie auf der Platine für 10 Sekunden entfernen, um alle BIOS-Daten zu löschen. Verweigert der PC immer noch die Zusammenarbeit, kontaktieren Sie den Hersteller des Mainboards oder Ihren Händler, um den beschädigten BIOS-Baustein zu ersetzen.

Monitor & Grafikkarten

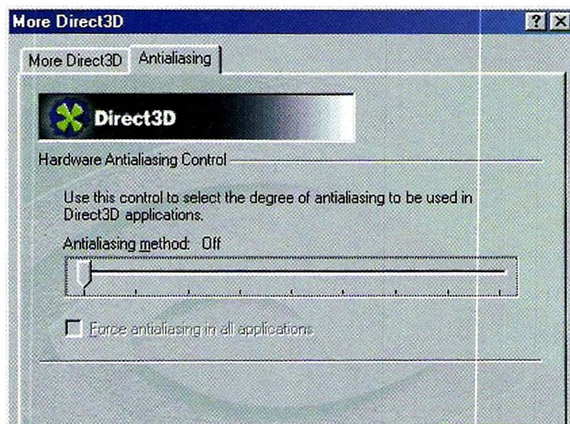
Bei so genannter Bulk-Hardware finden Sie meist nur die Hardware mit Treiber-CD. Auf eine Verpackung und Zusatzsoftware müssen Sie hier verzichten.

TIPP #8 RETAIL UND BULK

Viele Händler bieten PC-Komponenten auch als günstigere Versionen mit dem Zusatz „Bulk" oder „OEM" (Original Equipment Manufacturers) an. Die normalen Verkaufsprodukte mit Schachtel, Treibern etc. nennt man „Retail"-Produkte. Bei den billigeren Bulk-Produkten wird an Ausstattung gespart – meist fehlt die Verpackung und zusätzliche Software. Diese Ware ist eigentlich nur für PC-Hersteller gedacht und nicht für den Endkunden, da des Öfteren auch bei den Leistungswerten der Hardware Abstriche gemacht werden. Retail-Hardware ist hingegen teurer, schützt Sie aber vor bösen Überraschungen. Bietet ein Händler beide Versionen an, lassen Sie sich die Unterschiede genau aufführen, bevor Sie zum OEM-Produkt greifen!

TIPP #9 DETONATOR-TREIBER

Sollten Sie den neuesten Referenztreiber „Detonator 3" für alle aktuellen Nvidia-Grafikkarten installiert haben, klicken Sie sich bis zum Menü „Eigenschaften für Anzeige" durch (Start/Einstellungen/Systemsteuerungen/Anzeige) und klicken dort auf die Registerkarte „Einstellungen". Dann gehen Sie auf „Weitere Optionen" – „GeForce 2" – „Additional Properties ..." – „Direct3D Settings" – „More Direct3D ..." – „Antialiasing" und stellen dort die „Antialiasing method" auf „off". Diese Funktion bremst Ihren PC in 3D-Spielen nur unnötig aus.



UNSINNIG Diese Option ist beim Detonator 3 standardmäßig aktiviert. Für mehr Grafik-Leistung sollte sie auf „off" gestellt werden.

TIPP #10 NVIDIA-ÜBERTAKTUNG

Mit dem Tool „Detonator Coolbits" von unserer Heft-CD können Sie bei den Detonator-Treibern ab Version 6x ein Übertaktungsmenü freischalten. Das finden Sie ebenfalls in den Eigenschaften der Anzeige unter „Hardware Options". Klicken Sie „Allow Clock Frequency Adjustments" an, starten Sie den PC neu und schon können Sie noch etwas mehr Performance aus Ihrer Nvidia-Grafikkarte herauskitzeln. Gehen Sie dabei in kleinen Schritten vor. Bei GeForce2-MX-Karten bringt die Übertaktung des Speichers die größten Leistungssteigerungen. Deshalb ist es eher zwecklos, nur den Chip hochzutakten. Typische Anzeichen von Überhitzung sind Pixelfehler im Spiel (weiße, flimmernde Bildpunkte) oder Fehldarstellungen in den Optionsmenüs von Spielen. Dann sollten Sie den Takt wieder etwas zurückfahren.

TIPP #11 NETZTEILE

Nachdem die neue Grafikkarte den Weg in den AGP-Steckplatz gefunden hat, der Rechner gestartet ist und die richtigen Treiber installiert sind, kommt auch das erste 3D-Spiel zum Einsatz. Nach kurzer Spielzeit in der 3D-Welt stürzt der PC ab – immer wieder. Ein Grund für dieses Problem kann das Netzteil Ihres Rechners sein. Sollte es nur 230 Watt oder sogar noch weniger leisten, dann wird es höchste Zeit für ein neues mit mindestens 250, besser noch 300 Watt Leistung. Nur mit solch starken Netzteilen kann der Stromhunger moderner Prozessoren und Grafikkarten gestillt werden. Beim Neukauf müssen Sie darauf achten, dass das neue Netzteil die gleichen Mainboard-Stromanschlüsse und Befestigungsbohrungen hat, damit Sie es problemlos in Ihr Gehäuse einbauen können.



STROMSTARK Für moderne Hardware sollte es ein Netzteil mit 250 bis 300 Watt sein.

TIPP #12 HERTZ-FLIMMERN

Ein flimmernder Monitor ist nicht nur unangenehm, sondern schädigt auch die Augen! Deshalb sollten Sie die Bildwiederholfrequenz für Grafikkarte und Monitor optimal einstellen. In den meisten Fällen wählt Windows einen Standardtreiber für den Monitor, der auch in ebenso vielen Fällen die angeschlossene Hardware unterschätzt. Die Folge: Sie können die Leistung des Monitors nicht voll ausnutzen. Installieren Sie also auf jeden Fall den Treiber, der Ihrem Monitor beiliegt, und stellen Sie dann die höchstmögliche Darstellungsfrequenz

Ein Monitortipp: Augenfreundliche Bildwiederholfrequenzen beginnen je nach Empfindlichkeit ab 75 Hertz. Darunter sollten Sie nicht spielen!

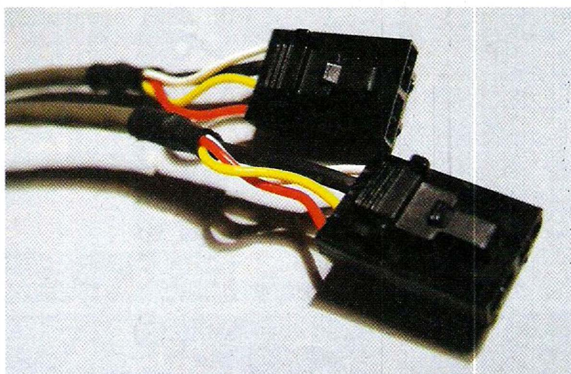
ein. Mit dem „Hz-Tool" (http://hem.spray.se/doxx) können Sie diese Bildwiederholfrequenz für alle Auflösungen Ihrer Grafikkarte bequem einstellen. Da Spiele meist mit niedrigeren Auflösungen arbeiten, können Sie sich damit Augenschmerzen bei längerem Spielen ersparen. Sollten Sie keine Treiber für den Monitor auf der Webseite des Herstellers finden, geben Sie den Typ Ihren Monitors ein und dann die technischen Maximalwerte für die horizontale und vertikale Frequenz (abzulesen hinten am Monitor).

TIPP #13 AUDIOKABEL

Mit dem Microsoft Media Player können Sie Audio-CDs zwar wiedergeben, in Spielen hören Sie aber nicht die Hintergrundmusik. Dies liegt wahrscheinlich daran, dass Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk nicht mit einem separaten Kabel an Ihre Soundkarte angeschlossen haben, das den Laufwerken meist beiliegt. Erst dann werden die Audiodaten des CD-/DVD-Laufwerks über die Soundkarte an die Lautsprecher weitergeleitet. Der Windows Media Player benötigt diese Verbindung nicht, da er die Audio-Daten umständlich als normale PC-Daten liest und dann selbst dekodiert. Ein CD- oder DVD-Laufwerk mit einem digitalen S/PDIF-Ausgang sollten Sie auch über den digitalen Anschluss Ihrer Soundkarte an den PC anschließen.

TIPP #14 DMA-MODUS

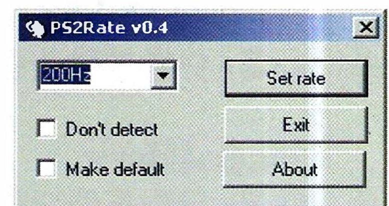
Mithilfe des DMA-Modus (Direct Memory Access, direkter Speicherzugriff) können Sie die Übertragung von Laufwerksdaten enorm beschleunigen, sowohl bei Festplatten als auch bei CD- und DVD-Laufwerken. Dieser Übertragungsmodus erlaubt es den Daten nämlich, ohne Umwege über den Hauptprozessor direkt in den Betriebssystemspeicher geladen zu werden. Der Prozessor wird dadurch nicht für jeden Lesevorgang beansprucht und kann andere Aufgaben erledigen. Nachteile bringt der DMA nicht. In der Systemsteuerung klicken Sie dann „System" und danach das Dialogfenster „Eigenschaften von System" an. Wechseln Sie auf „Einstellungen" und aktivieren Sie „DMA". Nach einem Neustart sollte Windows die Option aktiviert haben. Ist das nicht der Fall, dann unterstützt Ihr Laufwerk den DMA-Modus nicht.



KABEL-AKUSTIK Über ein solches Kabel gelangt der Klang von Audio-CDs über die Soundkarte direkt in die angeschlossenen Boxen.

TIPP #15 MAUS-GESCHICHTE

Die meisten Mäuse arbeiten mit dem USB-Anschluss zusammen, können aber auch per Adapter an den PS/2-Port angeschlossen werden. Die Genauigkeit von PS/2-Mäusen lässt sich mit unserem Tool „PS2RATE" von der Heft-CD unter Windows 9x verfünffachen! Besonders Fans von 3D-Spielen profitieren von dem kleinen Maus-Übertakter. Wie der Name schon sagt, arbeitet das Programm nur mit PS/2-Mäusen zusammen – USB-Nager oder serielle Mäuse werden nicht unterstützt. Installieren Sie das Programm von unserer Heft-CD und starten Sie dann die Datei „Ps2rate.exe". Jetzt können Sie die Abtastrate nach Belieben bis zu 200 Herzt hochstellen.



OVERCLOCKING Mit PS2RATE verfünffachen Sie die Genauigkeit Ihrer PS/2-Maus.



TIPP #16 SPIELE-PATCHES

Wer Spielspaß ohne Frust will, der kommt an Patches nicht vorbei, denn sowohl für Windows-Betriebssysteme als auch für Spiele gibt es die kleinen Fehlerbeheber. Für Erstere bietet Microsoft auf seiner Webseite so genannte „Servicepacks" an, die bekannte Macken beheben. Um bei Abstürzen diese Fehlerquelle auszuschließen, sollten Sie sich von Zeit zu Zeit auf www.microsoft.com im Download-Bereich umschauen und nach verfügbaren „Updates" suchen. Die aktuellsten Updates oder Patches zu Spielen finden Sie regelmäßig auf unserer Heft-CD/-DVD, ältere finden Sie im Internet unter www.activewin.com oder www.patches-scrolls.de. Ohne große Umstände können Sie Ihr Windows auch über den Eintrag „Windows-Update" im Startmenü immer auf dem aktuellsten Stand halten – Internetverbindung vorausgesetzt. *(bh)*



NACHBRENNER Mit dem DMA-Modus machen Sie Festplatten und CD-Laufwerke schneller.



Grafikrakete mit TV-Tuner

All-in-Wonder Radeon Zukunftssichere Grafikkarte mit guten TV-Funktionen.



ALLROUND-TALENT Der leistungsfähige Grafikchip der All-in-Wonder Radeon macht sich vor allem in brandneuen 3D-Spielen bezahlt.

Die All-in-Wonder Radeon besitzt neben 32 MByte DDR-Speicher einen eigenen TV-Tuner von Philips sowie VGA- und DVI-Ausgang, AV-Ein- und -Ausgang sowie einen digitalen Soundausgang für Dolby-Digital-Sound. Das beigelegte Software-Paket besteht neben Treibersoftware noch aus dem Videobearbeitungsprogramm Ulead Video Studio 4.01 und dem Software-DVD-Player von Ati. Dank „TV on Demand" können Sie zeitversetzt beispielsweise Fußballspiele aufnehmen und sie während der Aufnahme bereits anschauen (Time Shifting). Durch diese Features steht neben der Videobearbeitung am PC auch der Funktionalität als digitaler Videorekorder nichts mehr im Wege – entsprechend viel Festplattenspeicher vorausgesetzt. Neben dem Tuner gleicht die Architektur der TV-Radeon der Radeon 32 MB DDR (Test in PCG 01/2001, 88%). Chip- und Speicher sind ebenfalls mit 162 MHz getaktet und sorgen für flotten Spielspaß, wobei die Video- und Fernsehfunktionen die Karte nicht ausbremsen. Fazit: Die All-in-Wonder Radeon schafft die Gratwanderung zwischen Hobby-Videobearbeitung, Fernsehfunktionalität und flotter Spielepower ohne Probleme. Sie ist also ein Allroundtalent, das durch seine Fernsehqualitäten nicht nur Spieler glücklich macht, sondern auch Fernseh-Junkies. *(bh)*

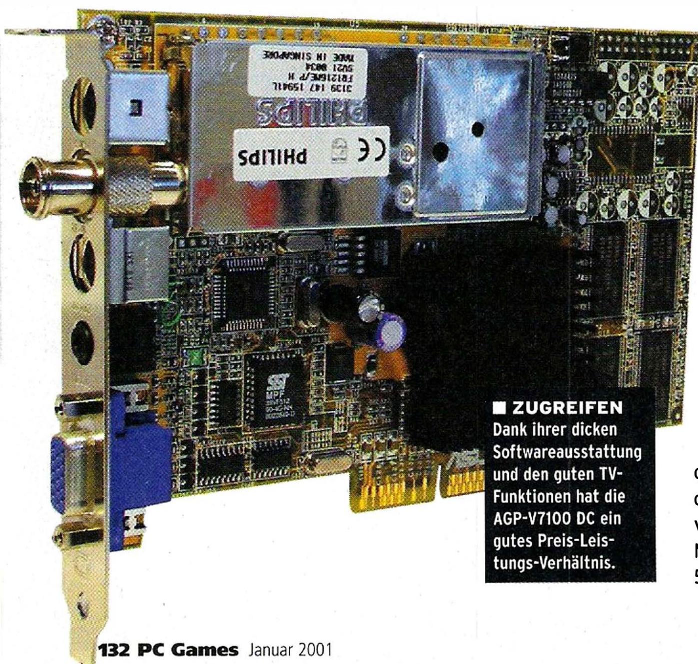
■ HERSTELLER Ati ■ PREIS Ca. DM 899,-
■ WEBSEITE www.ati.de
■ TELEFON 089-665150

■ AUSSTATTUNG .... Sehr Gut
■ FEATURES .... Gut
■ PERFORMANCE .... Gut

90%
WERTUNG

Günstiger PC-Fernseher

Asus AGP-V7100 DC Reguläre GeForce2 MX mit Software und Fernseheigenschaften



ZUGREIFEN Dank ihrer dicken Softwareausstattung und den guten TV-Funktionen hat die AGP-V7100 DC ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

Der GeForce2-MX-Chip auf der AGP-V7100 DC arbeitet mit den üblichen 175 MHz. Die 32 MByte Grafikspeicher werden mit 166 MHz angesprochen, wobei erst der TV-Tuner die AGP-V7100 DC richtig interessant macht. Neben dem normalen VGA-Ausgang finden Sie einen AV-Ein- und Ausgang, ein Line-In und ein Anschluss für die mitgelieferte 3D-Shutterbrille. Ebenfalls im Lieferumfang sind der Asus DVD-Player, 3D Deep, VideoLive Mail, Video Studio 4.01 und das 3D-Action-Adventure *Drakan*. Auf der Ausstattungsseite gibt es also nichts zu meckern. Bei der 3D-Leistung weicht die V7100 DC von den Werten anderer GeForce2-MX-Karten keinen Deut ab. Für rund 550 Mark erhalten Sie also einen guten Kompromiss zwischen Grafik- und TV-Karte. Für aktuelle 3D-Spiele (in niedrigen Auflösungen) und gemütliche Fernsehabende vor dem PC ist die V7100 DC sehr gut zu gebrauchen. Ambitionierte Videoschnitte oder auch die Erstellung von MPEG2-Videos sollten Sie besser mit professioneller Hardware erstellen. *(bh)*

■ HERSTELLER Asus ■ PREIS Ca. DM 549,-
■ WEBSEITE www.asuscom.de
■ TELEFON 02102-95990

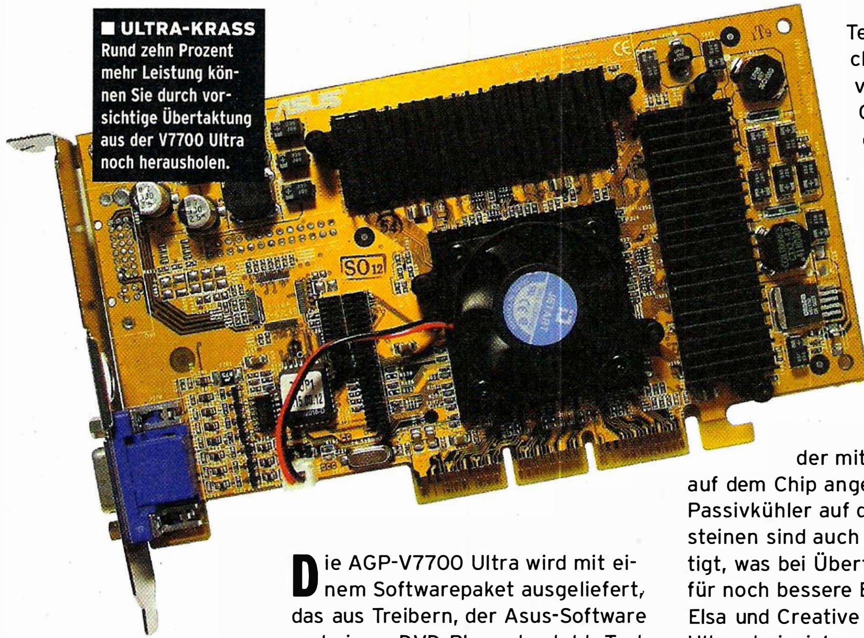
■ AUSSTATTUNG .... Sehr Gut
■ FEATURES .... Gut
■ PERFORMANCE .... Gut

88%
WERTUNG



Reine Grafikpower

Asus AGP-V7700 Ultra Pure Eine GeForce2 Ultra ohne viel Drumherum.



■ ULTRA-KRASS
Rund zehn Prozent mehr Leistung können Sie durch vorsichtige Übertaktung aus der V7700 Ultra noch herausholen.

Die AGP-V7700 Ultra wird mit einem Softwarepaket ausgeliefert, das aus Treibern, der Asus-Software und einem DVD-Player besteht. Trotz des hohen Preises befinden sich auf der Platine im Referenzdesign weder TV-Ausgang noch weitere Anschlüsse. Auch einen Diagnose-Chip für die Temperaturüberwachung sucht man vergebens. Bei der Grafikleistung kann die Karte aber wie die Kollegen auftrumpfen. Ihr Chiptakt liegt bei 250 MHz, die 64 MByte DDR-SDRAM arbeiten mit 458 MHz. Beim Chipkühler setzt Asus auf einen modifizierten Lüfter, der mit Wärmeleitpaste auf dem Chip angebracht wird. Die Passivkühler auf den Speicherbausteinen sind auch mit Paste befestigt, was bei Übertaktungsversuchen für noch bessere Ergebnisse sorgt. Elsa und Creative setzen bei ihren Ultras beispielsweise auf die billigeren, wärmeleitenden Klebestreifen. Den Chip konnten wir bis auf 275 MHz übertakten, den Grafikspeicher bis 500 MHz. Da der Karte zusätzliche Ein- und Ausgänge fehlen, setzen Sie bei dem installierten Treiber besser auf den aktuellsten Referenztreiber von Grafikchiphersteller Nvidia und sein Übertaktungsmenü. Fazit: Auf die sonst üppige Ausstattung von Asus-Grafikkarten wurde verzichtet. In unseren Benchmarks kann sich Asus wegen des gleichen Grafikmotors nicht absetzen, das ist bei ihrer enormen Grafikleistung auch gar nicht so schlimm. Für ihre starke 3D-Leistung erhält die V7700 Ultra Pure von uns den begehrten PC Games Award. *(bh)*

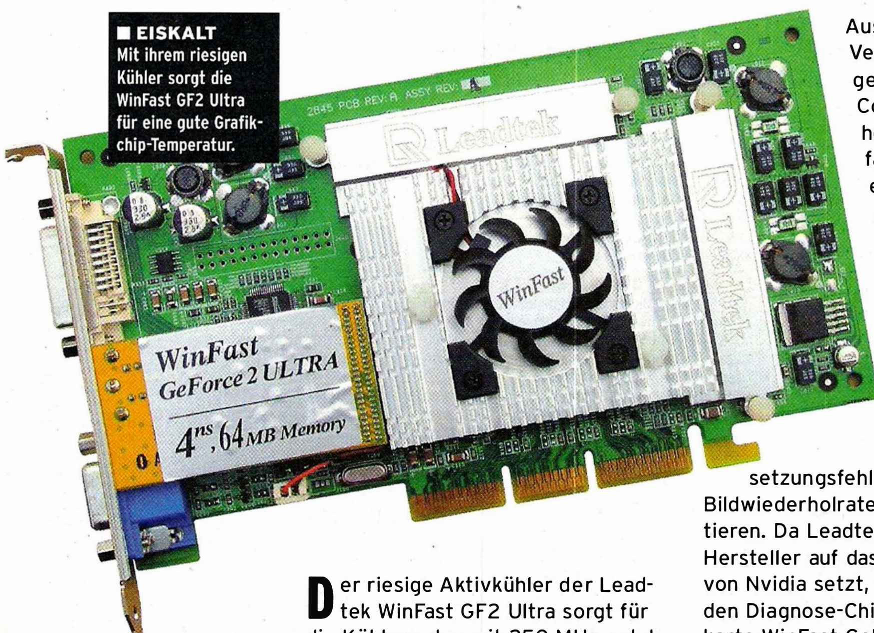
■ HERSTELLER Asus ■ PREIS Ca. DM 1.350,-
■ WEBSEITE www.asuscom.de
■ TELEFON 02102-95990

■ AUSSTATTUNG .... Befriedigend
■ FEATURES .... Sehr Gut
■ PERFORMANCE .... Sehr Gut

92%
WERTUNG

Alles drin, alles dran

WinFast GF2 Ultra Flotte Spielerkarte mit GeForce2-Ultra-Chip und TV-Ausgang



■ EISKALT
Mit ihrem riesigen Kühler sorgt die WinFast GF2 Ultra für eine gute Grafikchip-Temperatur.

Der riesige Aktivkühler der Leadtek WinFast GF2 Ultra sorgt für die Kühlung des mit 250 MHz getakteten Grafikchips. Auch der Grafikspeicher (458 MHz, DDR) wird in edlem Silber gekühlt. Wie Guillemot mit seiner Prophet II Ultra setzt auch Leadtek auf einen DVI- und S-VHS-Ausgang. Auch an die Verkabelung wurde gedacht: S-VHS- und Composite-Kabel gehören zum Lieferumfang, ebenso wie ein eigens umgeschriebener Treiber auf Basis der Detonator-Version 6.27. Dieser ist zwar etwas schneller als die Version 6.31, hat allerdings einige Macken. Neben sehr schrägen Übersetzungsfehlern ließ sich die Bildwiederholrate nicht richtig justieren. Da Leadtek wie fast alle Ultra-Hersteller auf das Referenz-Design von Nvidia setzt, vermissten wir auch den Diagnose-Chip der Vorgängerkarte WinFast GeForce2 GTS. Er überprüfte die Temperatur, Spannungsversorgung und Lüfterleistung. Aber das hielt uns von eigenen Übertaktungsversuchen nicht ab. Bei diesen konnten wir den Platinensilberling zur Arbeit bei 285 MHz Chiptakt und 500 MHz Speichertakt überreden. Der Kühler wurde dabei zwar verflixt heiß, das System lief aber stabil. Im Benchmark-Vergleich liegt die Winfast GF2 Ultra mit den anderen Ultra-Kollegen allerdings gleichauf. In 1.280x1024 lieferte die Karte auf einem PentiumIII 750 in *Unreal Tournament* (DirectGraphics) bei 32 Bit Farbtiefe stolze 63 Bilder pro Sekunde, in *Heavy Metal F.A.K.K 2* (OpenGL) immer noch 53 Bilder. Fazit: Dank der üppigen Ausstattung hat Leadteks Ultra im Vergleich einfach die Nase vorn. *(bh)*

■ HERSTELLER Leadtek ■ PREIS Ca. DM 1.250,-
■ WEBSEITE www.leadtek.com
■ TELEFON 040-25170777

■ AUSSTATTUNG .... Gut
■ FEATURES .... Sehr Gut
■ PERFORMANCE .... Sehr Gut

93%
WERTUNG

Die neue C-Klasse

Was bringen die neuen AMD-Prozessoren mit 133 MHz Front Side Bus für den Spieler wirklich?

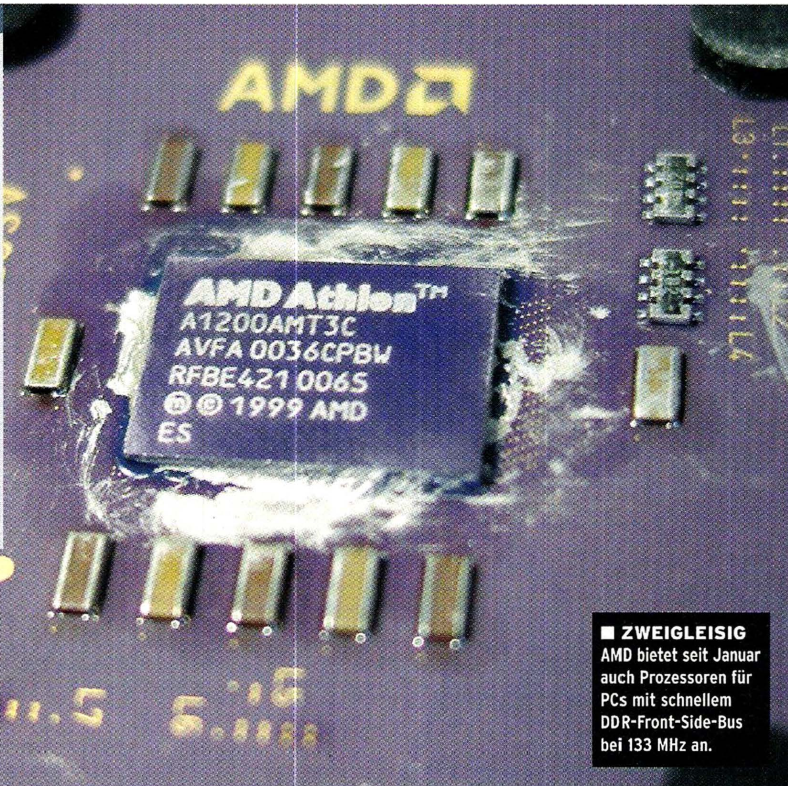
FAKTEN ■ PRODUKT **Athlon 1.000C/1.133C /1.200C** ■ KATEGORIE **Hauptprozessor** ■ HERSTELLER **AMD** ■ PREIS **ca. $ 256,-/319,-/363,-** ■ TERMIN **Noch nicht bekannt**

QUICKIE

Warum gibt es zwei verschiedene Athlons?
Die neuen Athlons machen den Weg frei für eine flottere Speicheranbindung mit 133 MHz DDR, deshalb baut AMD nun die High-End-Athlons der C-Klasse.

In welchen Taktfrequenzen gibt es die neuen C-Klasse-Athlons?
In Versionen mit 1.000, 1.133 und 1.200 MHz.

Welche Mainboard-Chipsätze unterstützen einen DDR-FSB mit 133 MHz?
Für die neuen Athlons sind das folgende: AMD760, VIA KT133A und der neu vorgestellte VIA KT266.



■ **ZWEIGLEISIG** AMD bietet seit Januar auch Prozessoren für PCs mit schnellem DDR-Front-Side-Bus bei 133 MHz an.

Der Front Side Bus (FSB) ist die Datenautobahn zwischen dem Hauptprozessor und der so genannten Northbridge auf der Hauptplatine. Diese Datenautobahn wurde bei AMD-Prozessoren bis dato im schnellsten Fall mit einer Geschwindigkeit von 100 MHz und Double-Data-Rate-Technik (DDR) betrieben. Die sorgt dafür, dass der Bus effektiv die doppelte Leistung bringen kann, also in diesem Beispiel wie ein 200-MHz-Bus arbeitet. Seit Anfang des Jahres bietet AMD auch Prozessoren an, die einen FSB von 133 MHz (DDR, also 266 MHz effektiv) vertragen. Die drei ersten Athlons der neuen Generation sind mit 1.000, 1.200 und 1.133 MHz getaktet und lassen sich durch das zusätzliche „C" in der Kennzeichnung von den üblichen „B"-Athlons (100 MHz FSB) unterscheiden.

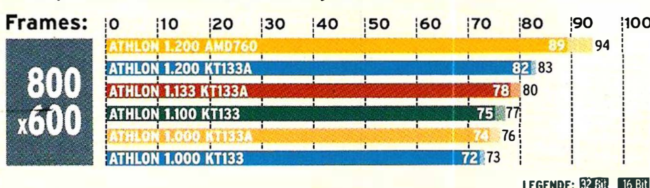
Durch ihren fest eingestellten Multiplikator machen diese Chipdebütanten in 100-MHz-DDR-Systemen keinen Sinn. Der Athlon 1.133C (8,5x133 MHz FSB=1.133 MHz) würde in einem regulären Mainboard mit KT133-Chipsatz (FSB: 100MHz DDR) nur mit 850 MHz Taktfrequenz arbeiten (8,5x100 MHz FSB=850 MHz). Sinnvoll sind die neuen Prozessoren also nur in Mainboards, die den 133-MHz-FSB unterstützen – dazu zählen zum Beispiel alle mit KT133A-Chipsatz. Wir haben den 1,1-GHz-Athlon in der Redaktion bei 133 MHz FSB und mit dem Asus A7V133 (133 MHz DDR FSB) betrieben. Im Vergleich zu 100 MHz FSB brachte das 133er-System in unserem Test nur geringe Vorteile in der 3D-Geschwindigkeit. Das KT133A-System leistete im Vergleich zum regulären KT133 nur rund fünf bis sieben Prozent mehr Leistung (800x600 Bildpunkte). Fazit: Die neuen Athlons der C-Klasse sind durch ihre flottere DDR-Technik gute Partner für High-End-Grafikkarten, natürlich nur auf einem passendem Mainboard. Sollten Sie noch einen „B"-Athlon besitzen, lohnt sich lediglich die neue flottere DDR-Infrastruktur der KT133A-Mainboards. Im Zusammenspiel können Sie diese Prozessoren bis zu 133 MHz FSB übertakten. Mit normalen KT133-Mainboards sind hingegen nur maximal 110 MHz drin. Übertakter haben am KT133A also ihre Freude. Bis Sie die Prozessoren und Mainboards allerdings im Laden erhalten, können noch einige Wochen ins Land gehen.

Bernd Holtmann

Die OpenGL-Leistung

Wir haben die High-End-Athlons in unsere Testsysteme gesteckt und den Performance-Test unter OpenGL durchgeführt.

Heavy Metal F.A.K.K. 2 1.02 (vga.dm3)



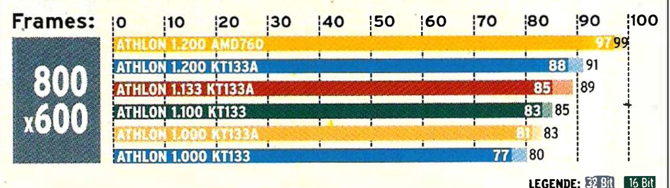
In *Heavy Metal F.A.K.K. 2*, dem grafiklimitierten Benchmark, zeigen sich die größten Leistungsunterschiede zwischen dem 1.2-GHz-Athlon mit DDR-RAM und dem Rest des Feldes.

Einstellungen: GF2 Ultra (Det. 6.31), AGP 4.04, KT133: Asus A7V, KT133A: Asus A7V133

Direct3D-Benchmarks

Wie stark ziehen sich die Testergebnisse der neuen Athlons im Geschwindigkeitstest mit Unreal Tournament auseinander?

Unreal Tournament 4.32 (benchmark.dem)



In unserem Spieletest *Unreal Tournament* zeigte der neue Athlon nicht so starke Abweichungen zwischen den einzelnen Athlon-Rechnern. In Kooperation mit dem AMD760-Chipsatz liegt der 1.2-GHz-Athlon vorn.

Einstellungen: GF2 Ultra (Det. 6.31), AGP 4.04, KT133: Asus A7V, KT133A: Asus A7V133

Virtueller Raumklang am PC

Creative PlayWorks PS2000 Digital Ein Stereo-Boxensystem für den Fernseher oder Monitor.

Die zwei Boxen sorgen mit Virtual Dolby Digital für akzeptablen Klang und der Subwoofer für einen fetten Bass.



■ FÜR DAS AUGE Beim Design hat sich Creative mehr Mühe gegeben als bei der Leistung der hübsch anzusehenden Boxen.

Das PlayWorks PS2000 von Creative erzeugt über zwei Boxen einen Dolby-Digital-Klang. Neben dem Subwoofer mit 12 Watt Effektivleistung finden Sie im Paket noch die ungewöhnliche Klangbox, die mit 10 Watt Effektivleistung im Vergleich etwas schwachbrüstig ausgefallen ist. Alle nötigen Kabel liegen in ausreichender Länge dem Karton bei - ebenso wie eine kleine Fernbedienung. Über den digitalen Eingang können Sie dann künstlich erzeugten Dolby-5.1-Sound hören, über den analogen Eingang den emulierten 4.1-Sound von Spielen. Die Satellitenbox wird über den Subwoofer gesteuert. Im Emulationsmodus (Virtual Dolby Digital) sorgen die Boxen des PS2000 für akzeptablen Klang und der Subwoofer für einen fetten Bass. Die drei Frontkanäle (Links, Mitte vorn, Rechts) werden gut emuliert, bei den hinteren erlebt man eher ein sphärisches Klanggefühl, bei dem die Quelle nicht so ganz auszumachen ist. Da die Emulation nur funktioniert, wenn der Hörer direkt vor der Box sitzt, bekommt eventueller Besuch nur blechernen Klang ab. Sollten Sie keinen Platz für vier PC-Boxen haben, können Sie mit diesem teuren Klangmöbel trotzdem guten Gewissens Ihren PC veredeln. Für 500 Mark liefert Creative Ihnen einen guten virtuellen 3D-Sound ins Haus. *(bh)*

■ HERSTELLER **Creative** ■ PREIS **Ca. DM 500,-**
■ WEBSEITE **www.creative.com**
■ TELEFON **0800-1815101**

■ AUSSTATTUNG .... **Gut**
■ FEATURES .... **Befriedigend**
■ PERFORMANCE .... **Gut**

82%
WERTUNG

Mächtige Boxen

VideoLogic Sirocco Spirit Doppelpaket für Heimmusiker-Klang

Die schwarzen Boxen benötigen viel Platz auf dem Schreibtisch. Die Kabel sind dabei etwas zu kurz geraten.

Das neue Stereo-Boxensystem der Akustikvirtuosen von VideoLogic gönnt dem Käufer satte 50 Watt Effektivleistung (RMS). Mit ihren knapp 500 Mark Anschaffungskosten liegen sie allerdings in einer Preisregion, die für Hobbyspieler schon sehr hoch liegt. Die Boxen haben zwar zwei separate Cinch-Eingänge, sind aber offensichtlich eher als Stereo-Monitore für Hobbymusiker ausgelegt. Warum? An der Front gibt es weder Lautstärke- noch Klangregler. Diese Elemente sowie einen Anschluss für einen zusätzlichen Subwoofer und einen Kopfhörer befinden sich hinter den riesigen Holzboxen. Die schwarzen Klangkästen brauchen übrigens sehr viel Platz auf dem Schreibtisch und die Kabel sind für eine entsprechende Installation etwas zu kurz. In unseren Akustiktests war ihr Sound zwar äußerst klar und rein, aber ohne große Dynamik. Da hilft auch die eingebaute Klangoptimierung namens Dynamic Virtual Sub Technology nicht weiter. Bei *StarLancer* kam nicht der rechte Spaß auf. Kurzum: Für reine PC-Spieler gibt es empfehlenswertere und günstigere Boxen. Wenn Sie allerdings gute Stereo-Monitore für Ihre Heimkompositionen brauchen, sind die Spirits eine Überlegung wert. *(bh)*



■ TEUER Das große Stereo-Boxen-system ist eher als Monitor-System für Heimmusiker gedacht als für PC-Spieler.

■ HERSTELLER **VideoLogic** ■ PREIS **Ca. DM 470,-**
■ WEBSEITE **www.videologic.de**
■ TELEFON **06103-93470**

■ AUSSTATTUNG .... **Befriedigend**
■ FEATURES .... **Befriedigend**
■ PERFORMANCE .... **Gut**

80%
WERTUNG

Klingt gut

Labtec Pulse-415 Kleines Duo

Der Subwoofer beherbergt alle Anschlüsse. An einer Kabelorgie kommen Sie nicht vorbei. Danach gibt es nichts mehr zu beanstanden. Die kleinen Boxen sind recht klangkräftig. Der Subwoofer überzeugte uns ebenfalls durch satten Klang und feine Töne auch bei geringem Geräuschpegel. Für 99 Mark holen Sie sich ein starkes (25 Watt RMS) und günstiges Klangpaket in die Wohnung. *(bh)*



■ WINZLING Die Pulse-Boxen sind verdammt klein und auch noch recht günstig.

■ HERSTELLER **Labtec** ■ PREIS **Ca. DM 99,-**
■ WEBSEITE **www.labtec.com**
■ TELEFON **0811-997130**

■ AUSSTATTUNG .... **Befriedigend**
■ FEATURES .... **Ausreichend**
■ PERFORMANCE .... **Gut**

78%
WERTUNG

3dfx steigt aus!

■ **ERBVERWALTUNG**
3dfx steigt endgültig aus dem Grafikgeschäft aus und verkauft seine entwickelten Techniken an Nvidia.

3dfx ist weg vom Fenster, Glide stirbt und neue Treiber gibt es nicht: Muss Ihre geschätzte Voodoo-Karte jetzt durch eine neue ersetzt werden? Wir haben nachgefragt!

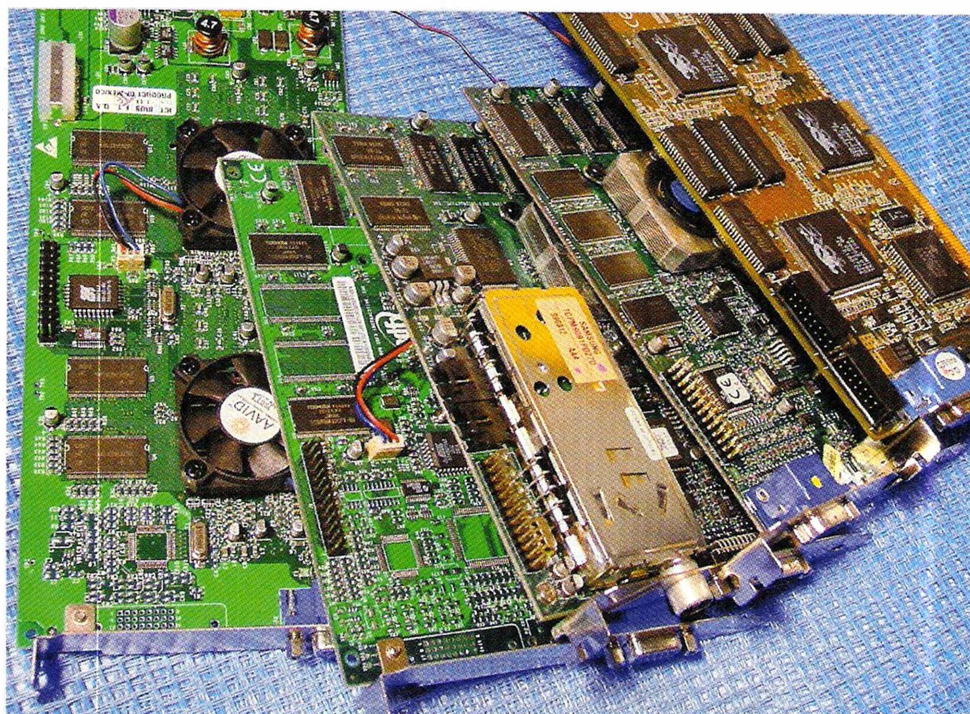
Mitte Dezember ließ 3dfx die Bombe platzen: Nachdem die 3D-Grafikpioniere im letzten Jahr einen Verlust von 178 Millionen Dollar eingefahren hatten und der Umsatz im gleichen Zeitraum von 106 auf 36 Millionen Dollar sank, war nur noch an Verkauf zu denken. Die Banken sahen das wohl ebenso und haben Kredite anscheinend abgelehnt. Das Resultat: 3dfx kam unter den Hammer. Nach einigen Verhandlungen erhielt Grafikchiphersteller Nvidia den Zuschlag und zahlte 70 Millionen Dollar in bar sowie eine Million Nvidia-Aktien zum Kurswert von 42 Dollar je Aktie. Zusammen ergibt das einen Kaufpreis von 112 Millionen Dollar! Ein wahres Schnäppchen, wenn man bedenkt, dass 3dfx im vergangenen Jahr satte 186 Millionen Dollar für die Firma Gigapixel bezahlte. Aber was ändert sich nun für die vielen Besitzer der Voodoo-Grafikkarten? Nicht viel, denn zum Spielen taugen alle genannten Karten noch (natürlich im Rahmen ihrer Leistungsfähigkeit). Vor allem Voodoo3- sowie Voodoo4/5-Karten haben nicht zuletzt wegen ihrer vielen Tuning-Möglichkeiten (siehe PC Games 02/2001) noch ein längeres Spieleleben vor sich. Sie müssen also nicht gleich mit dem Sparen für den nächsten PC-Malermeister anfangen. Mit dem Treibersupport für 3dfx-Karten hat Nvidia übrigens nichts zu tun, ebenso wenig wie mit Garantiefällen beschädigter Voodoo-Karten. Hier übernimmt der Händler die gesetzlich vorgeschriebene Halbjahresgarantie. In Amerika will 3dfx nach eigenem Bekunden genug Mitarbeiter abstellen, um auch nach der Geschäftsaufgabe den Support weiterhin zu gewährleisten. Wegen des enormen Aufwandes werden sowohl von Nvidia als auch von 3dfx voraussichtlich keine neuen Treiber entwickelt – die aktuellen Versionen müssen Ihnen also genügen. Auf die Frage, was der Untergang von 3dfx für seine Arbeit bedeute, antwortete Programmierer John Carmack von id Software nur: „Ich habe lange Zeit im technischen Beratungsausschuss von 3dfx mitgearbeitet und musste frustriert miterleben, dass wir seit der Voodoo2 über technische Features gesprochen haben, die letztlich nie umgesetzt wurden. Es war schmerzhaft, mit anzusehen, wie 3dfx den Bach runterging. Wenn ich aber ehrlich bin, ist es für mich als Entwickler nun einfacher ohne 3dfx." Auch wenn 3dfx weg vom Fenster ist, bleiben noch einige Fragen offen, vor allem, was die Zukunft der akquirierten Techniken angeht. Nvidia hat den Technologie-Kern von 3dfx gekauft –

dazu zählen unter anderem alle Patente und Technologien der gegenwärtigen und geplanten Chipgenerationen sowie die Rechte an den Namen „3dfx" oder „Voodoo". Alle auf Lager liegenden Grafikchips gehen voraussichtlich auch an Nvidia. Neben den Plänen für die nächste 3dfx-Grafikgeneration Rampage/ Spectre wurden also auch noch die Pläne der zwei Chip-Nachfolger „Hydra" und „Fear" verkauft. Was das im Detail bedeutet, das konnten aufmerksame Internet-Surfer bereits im November durch die Infos auf der 3dfx-Homepage erahnen. Damals wurden kurzzeitig hochbrisante Details zu künftigen 3D-Techniken publik.

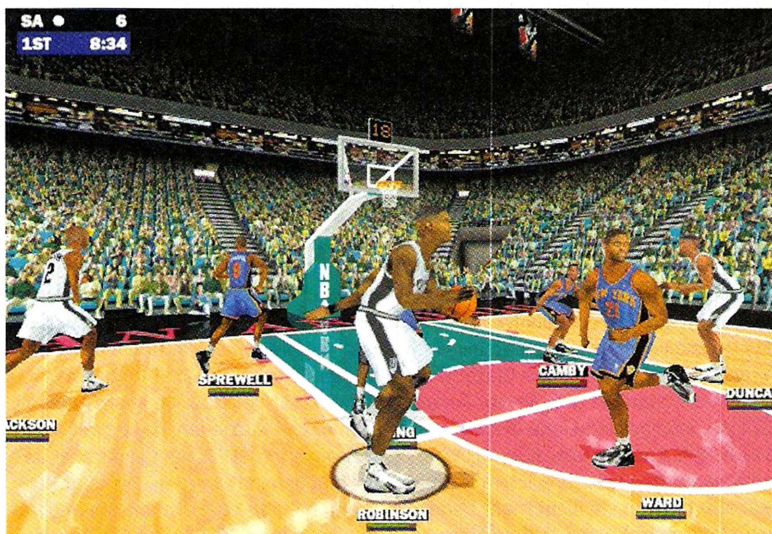
Nach der Übernahme besitzt Nvidia nun zum Beispiel die Technik des M-Buffers. Der Multi-Sample Buffer ist eine Weiterentwicklung des T-Buffers, mit dem der VSA-100-Chip (Voodoo4/5) die Kantenglättung durchführt, was die Grafik deutlich eleganter wirken lässt. Bei vierfacher Kantenglättung könnte der M-Buffer die Speicherzugriffe zudem auf ein Viertel senken. Nvidias Vorteil: Die vierfache Kantenglättung der Voodoo4/5 sah stets besser aus als die eigene. Nun hat Nvidia also die Technologie, um auch den GeForce-Kollegen das hübschere Anti-Aliasing beizubringen. So genannte rekursive Texturen kann Nvidia nun einsetzen, um in jedem Taktzyklus acht Texturen auf ein Pixel zu kleistern. Im Klartext heißt das: noch detailliertere Umgebungsgrafiken, noch schnellere Grafik und dreidimensionaler Nebel. Das von Spieleprogrammierern wie John Carmack geforderte „Overbright Lighting" sorgt laut den Angaben der 3dfx-Webseite für ein breiteres Farbspektrum, was vor allem in 3D-Spielen zu einem sehr viel höheren Realismusgrad führen soll. Einige Treiber, die von 3dfx noch im Dezember auf die Webseite gestellt wurden, enthalten eine weitere neue Technologie, auf die Nvidia schon für den nächsten Grafikchip NV20 zurückgreifen wird: durch den Softwareschalter „Hidden Surface Removal" kann der Grafikchip Speicherbandbreite einsparen, indem er sich unnötige Tiefentests spart. Die Grafikberechnung wird dadurch noch etwas flotter. Dieses ganze Innovationspaket hat sich Nvidia also zum Weihnachtsgeschenk gemacht. Die Parallelen zur Entwicklung des Soundkartenmarktes sind offensichtlich. Eine weitere wichtige Änderung: Glide wird als separate Grafikschnittstelle für 3dfx-Karten auf Dauer von der Bildfläche verschwinden, ebenso wie die 3D-Soundschnittstelle A3D der Firma Aureal im Soundbereich. Nachdem Soundkartenriese Creative (SoundBlaster Live!) die Firma aufgekauft hatte, setzte man weiterhin nur auf die eigene Soundschnittstelle EAX und ließ A3D verwaisen. Was nun mit dem Namen Voodoo passieren wird, liegt noch im Dunkeln. Nvidia hält sich diesbezüglich bedeckt und hält sich anscheinend alle Optionen offen. Eins steht allerdings fest: Ati, Matrox, VideoLogic und Co. werden sich die Butter nicht so leicht vom Brot nehmen lassen.

Bernd Holtmann

John Carmack von id software: „Wenn ich ehrlich bin, ist es für mich als Entwickler nun einfacher ohne 3dfx."



WE ARE FAMILY Hier sehen Sie neben der Voodoo5 5500 (links) einige andere 3dfx-Grafikkarten: Voodoo4 4500, die VoodooTV, Voodoo Banshee und ganz rechts die Voodoo2. Mit ihnen ging 3dfx in die Hardwaregeschichte ein.



EINGEKAUFT Nvidia kann nun die Technik der vierfachen Kantenglättung einsetzen. Mit ihr sorgte die Voodoo5 für hervoragende Bildqualität, wie hier bei NBA2k (640x480 Pixel).

Was passiert jetzt?

Für Nvidia war es ein Schnäppchen, den Konkurrenten 3dfx zu übernehmen. Aber was ändert sich nun?

Was kaufte Nvidia von 3dfx?
Alle Patente, Rechte auf den Firmen- und Produktnamen (3dfx, Voodoo, VSA-100), alle auf Lager liegenden Grafikchips. Außerdem werden wohl rund 100 Ingenieure zu Nvidia wechseln.

Was passiert mit bisherigen 3dfx-Produkten?
Die aktuellen Produktlinien von 3dfx (Voodoo3/4/5 und VooodooTV) gehören weiterhin 3dfx und wurden nicht aufgekauft. Der Verkauf läuft langsam aus.

Wird es neue 3dfx-Treiber geben?
Unwahrscheinlich, denn Nvidia bleibt auch beim Treibersupport aktueller 3dfx-Karten außen vor. 3dfx will aber genug Mitarbeiter beschäftigen, um den Basissupport zu gewährleisten. Eine Weiterentwicklung der Treiber ist aber zu bezweifeln.

Spinnen die Finnen?



■ **ALTER HASE** Der ehemalige 3dfx-Mitarbeiter Shane Long ist Präsident und Vorstandsvorsitzender der Bitboys.

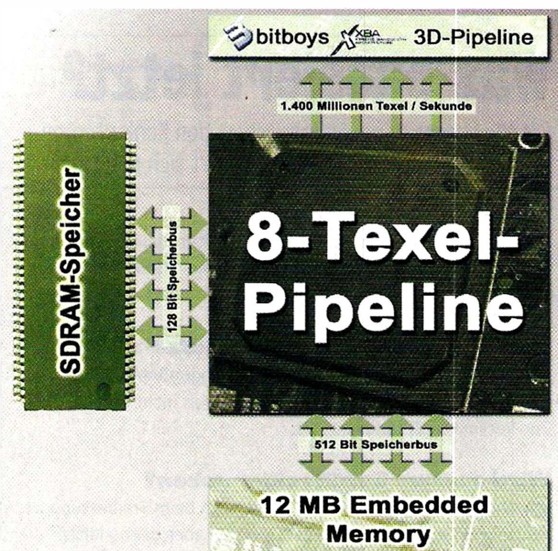
Die Speicherbandbreite des Chips wird bei 14 Gigabyte pro Sekunde liegen – das ist knapp doppelt so viel wie bei einer GeForce2 Ultra!

Trotz harter Rückschläge treten die finnischen Bitboys bald mit einem neuen Grafikchip gegen Nvidia und Co. an. Dazu haben sie sich den ehemaligen 3dfx-Mann Shane Long ins Boot geholt.

Die Bitboys galten 1999 als die Grafikchip-Tausendsassas schlechthin. Seinerzeit machten die Finnen im Internet ordentlich Schlagzeilen mit ihrem Projekt namens Glaze3D. Geredet wurde viel über das vermeintliche Framerate-Wunder aus dem hohen Norden, dementsprechend waren dann auch die Leistungserwartungen ausgesprochen hoch. Im Frühjahr 2000 kam dann für den Glaze3D offiziell das Aus. Aber diese Vorschau wäre keine, wenn es nicht noch Hoffnung für den kleinen Rechenmeister gäbe. Als Grund für das Ende des Projektes gaben die Bitboys an, dass der entwickelte Chip trotz seiner hervorragenden Technik noch Schwächen in der 3D-Pipeline aufweise. Ganz offensichtlich dachten sie bei diesem Statement daran, dass der Chip wegen der fehlenden Geometrie-Einheit nicht gegen die Konkurrenz aus dem Hause Nvidia oder Ati bestehen könne. Die Skandinavier scheinen allerdings vom Glück begünstigt zu sein, denn mit der Schadenfreude über das Debakel kamen auch neue Investoren. Trotz Einstellung des Glaze3D-Projektes haben die Bitboys vor kurzer Zeit der Internetgemeinde die Xtreme Bandwidth Architecture, kurz XBA, vorgestellt. Den ursprünglichen Namen Glaze3D durften sie nicht mehr benutzen, dafür erlebt nun das Chip-Überbleibsel ein Revival – in einem neuen Chip! In dessen Kern arbeitet so genanntes EDRAM (Embedded DRAM), also auf dem Chip integrierter Speicher. Für die schnelle Datenübertragung zwischen Grafikchip und -speicher sorgt ein 512 Bit breiter Datenbus. Zusammen mit dem Chip sollen voraussichtlich 12 MByte EDRAM von Infineon verlötet werden. Die Siemens-Tochter kooperiert dabei sogar als Technologiepartner mit den Finnen. Sollte der integrierte Turbospeicher nicht mehr ausreichen, kann der Chip immer noch über eine Standard-Busverbindung auf den restlichen Grafikspeicher auf der Platine zurückgreifen oder per AGP den Hauptspeicher des PCs mitbenutzen. Die damit erreichbare Speicherbandbreite geben die Bitboys mit 14 Gigabyte in der Sekunde an. Das wären knapp doppelt so viel wie bei dem momentanen Geschwindigkeitskönig GeForce2 Ultra!

Der dazu passende neue Grafikchip wird eine Füllrate von 1.400 Millionen Texel pro Sekunde erreichen – durch die hohe Speicherbandbreite soll sich dieser Leistungswert auch direkt auf die Spieleleistung auswirken. Da der Chip bis zu acht Texturen pro Arbeitstakt verarbeiten kann, muss man davon ausgehen, dass zwei oder vier einzelne 3D-Pipelines parallel dafür eingespannt werden. Bis zum Prototypen einer XBA-Grafikkarte dauert es noch etwas. Wir halten Sie auf dem Laufenden!

Bernd Holtmann



BAUKLÖTZE Wie auch die Nintendo-Konsole Gamecube setzen die Bitboys auf eine 3D-Pipeline mit bereits eingebautem Speicher.

Colin McRae Rally 2.0



Altmeister Colin McRae kehrt zurück: Wie der exzellente Vorgänger bietet auch Teil 2 eine sehr gute Fahrphysik, ordentliche Grafik und eine ausgereifte Steuerung. Das bestätigte auch unser Redakteur Sascha Gliss in seinem Test in PC Games 2/2001 - jetzt können Sie sich selbst ein Bild machen. Bei unserer Demoversion dürfen Sie mit einem Ford Focus schon einmal drei Strecken der anspruchsvollen Rallye-Simulation antesten. Im Arcade-Modus können Sie Ihr Können sogar gegen bis zu fünf Computergegner beweisen. Wer ein Faible für Rallyespiele hat, sollte unbedingt einen Blick riskieren!

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
←	Links
→	Rechts
↑	Beschleunigen
↓	Bremsen
Leertaste	Handbremse

- Benötigt: **Pentium 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 333, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D**

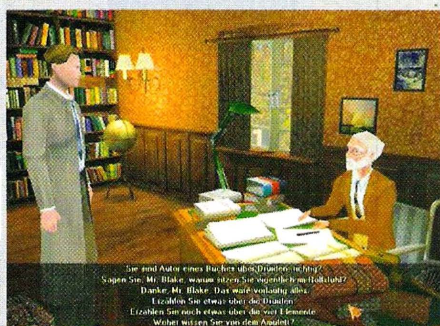
Three Kingdoms: Fate of the Dragon



Spielsteuerung:
Das Spiel wird komplett per Maus gesteuert.

- Benötigt: **Pentium 166, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 233, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Keine**

Geheimnis der Druiden



Spielsteuerung:
Das Spiel wird komplett per Maus gesteuert.

- Benötigt: **Pentium 200, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 400, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Software, Direct3D**

Kingdom Under Fire



Spielsteuerung:
Das Spiel wird komplett per Maus gesteuert.

- Benötigt: **Pentium 120, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 300, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Keine**

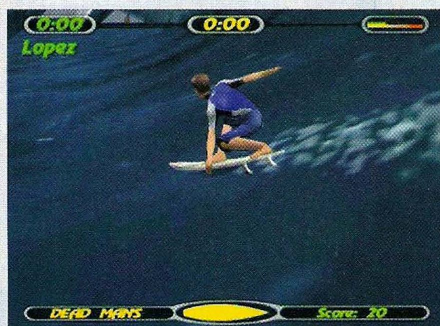
The Ward



Spielsteuerung:
Das Spiel wird komplett per Maus gesteuert.

- Benötigt: **Pentium 133, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 233, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Keine**

Championship Surfer



Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
← → ↑ ↓	Steuerung	Shift + ←	Harte Wende
Strg	Aufstehen	Alt	Festhalten

- Benötigt: **Pentium II 233, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 300, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D**

Oni



Action-Abenteuer im japanischen Manga-Comic-Stil: Die Elite-Agentin Konoko bekämpft im Jahr 2032 ein Verbrecher-Syndikat. Dazu benutzt das zarte Persönchen nicht nur jede Menge Waffen, sondern setzt besonders ihre Nahkampffähigkeiten ein. Durch geschicktes Aneinanderreihen von Faustschlägen und Tritten führt sie sehenswerte und wirkungsvolle Schlagkombinationen aus. Lesen Sie auch unseren ausführlichen Test ab Seite 90!

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
W	Vor
S	Zurück
A	Links
D	Rechts
Bild↑ Tab Leer	Aktivieren, öffnen
Esc + W	Rennen
← P A C E	Springen
← H I F T	Kriechen
linke Maustaste	Faustschlag
rechte Maustaste	Fußschlag
←	Waffe ziehen/aufnehmen

- Benötigt: **Pentium II 333, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 450, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D**

Gunman



Der Beginn des Spiels ist von der Machart her stark an *Half-Life* angelehnt. Der Protagonist, Major Archer, befindet sich in einer Transportkapsel und wird während der Fahrt über seine Situation informiert, die an den Film *Starship Troopers* erinnert: Sie gehören zu einer Elitetruppe namens Gunman und befinden sich im Krieg mit einer schleimig-ekligen Alienrasse, den Xenomes. Nach einer vernichtenden Niederlage gegen die übermächtig wirkenden Feinde kehrten Sie als einer von wenigen Überlebenden zur Raumbasis zurück. Trotz dieses Verlustes gehen die Kämpfe weiter und Sie werden zur Untersuchung eines merkwürdigen Signals auf einen unbekannten Dschungelplaneten geschickt. Sie haben die Möglichkeit, gleich den kompletten Trainingsbereich durchzuspielen.

Spielsteuerung:

Joystick und Tastatur sind frei konfigurierbar.

- Benötigt: **Pentium 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 333, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D, OpenGL**

Jetboat Superchamps 2



Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
Pfeiltasten	Steuerung	F2	Kamera wechseln
Leertaste	Turbo	Tab	Karte anzeigen

- Benötigt: **Pentium II 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 300, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D**

Super Huey 3

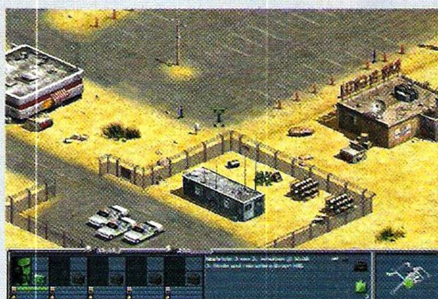


Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
Pfeiltasten	Steuerung	Leertaste	Feuern
Strg	Beschleunigen	Esc	Waffe wechseln
0-9	Perspektive	F2	Raketenkam.

- Benötigt: **Pentium II 300, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 450, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D**

Raub

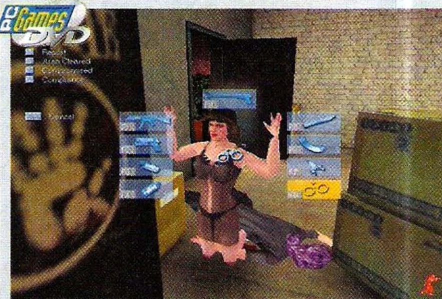


Spielsteuerung:

Taste	Aktion
Linke Maustaste	Ziel wählen, bewegen
Rechte Maustaste	Auswahl aufheben

- Benötigt: **Pentium II 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 300, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Keine**

SWAT 3 Elite-Edition



Spielsteuerung:

Taste	Aktion
Pfeiltasten	Bewegung in die 4 Richtungen
Rechte Maustaste	Schnell bewegen
Linke Maustaste	Aktion ausführen

- Benötigt: **Pentium 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 333, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D**

MechWarrior 4: Vengeance



Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
Ziffernblock			
4	Nach links	2	Torso nach oben
6	Nach rechts	8	Torso nach unten

- Benötigt: **Pentium II 300, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 450, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D**

Serious Sam Test 2 (beta)

3D-Action pur: Mit einer großen Portion Witz und einem eigentümlichen Sinn für Skurriles macht das kleine kroatische Entwickler-Team Croteam mit diesem Ego-Shooter auf sich aufmerksam. Außerdem sorgte die hauseigene Grafiktechnologie weltweit in der Programmierer-Szene für großes Aufsehen. Diese Test-Demoversion enthält einen Einzelspieler-Level und einen Teil des Mehrspielermodus, spiegelt aber keineswegs das endgültige Produkt wieder. Einzelheiten wie Steuerung, Leveldesign und das Verhalten der Gegner sind noch in Arbeit und werden erst anhand einer eigenen Demo zu beurteilen sein. Bis dahin können Sie sich aber zumindest einen ersten Eindruck dieses geradlinigen Shooters verschaffen, der an die ersten Werke von id Software erinnert.



Spielsteuerung:

Die Steuerung kann im Optionsmenü frei konfiguriert werden.

- Benötigt: **Pentium II 400, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 500, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **OpenGL**

Sparen Sie sich schlau!

PC GAMES HARDWARE – das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer.



Testen Sie drei Ausgaben von PC Games Hardware zum Preis von zwei. Sie sparen satte 33% gegenüber dem normalen Abopreis und wissen drei Monate lang über die neuesten Hardware-Trends Bescheid.

PC Games Hardware berichtet jeden Monat brandaktuell über Entwicklungen und Trends im Bereich Spiele-Hardware.

Das Magazin gibt einen umfangreichen Marktüberblick über Grafikkarten, Lautsprecher, Spielecontroller, CD- und DVD-Laufwerke, Soundkarten, Prozessoren und, und, und. Mit dem Einkaufsführer und den Herstellerlisten bietet es eine echte Einkaufshilfe für Spielefans. Besonders im Blickpunkt stehen Tuningtipps, um aus dem eigenen Rechner die optimale Leistung herauszuholen. Die CD ist voll gepackt mit Patches, Treibern, Tools, Demos und Videos, eben allem, was Spielefans für ihren PC brauchen.

PC Games Hardware im Abo:

- **Pünktlich**
  Keiner kriegt sie früher
- **Praktisch**
  Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag
- **Prominent**
  Das Hardware-Magazin für PC-Spieler

PC Games Hardware TESTS TIPPS TUNING
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

www.pcgameshardware.de

X Ja, ich möchte das Miniabo von PC Games Hardware mit CD-ROM! (P3 PH 30)

Absender: (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

E-Mail *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir PC Games Hardware, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte PC Games Hardware jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (DM 57,-/Jahr (= DM 4,75/Ausg.); Ausland DM 81,-/Jahr; ÖS 420,-/Jahr) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der drei Hefte kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games Hardware, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an:
PC Games Hardware, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

Tipps & Tricks



Seite 175

■ **GIANTS**
Lesen Sie auf sechs Seiten, wie Sie die Herrschaft über die Insel erlangen und die Smarties vor den Kabuto und Seareapern beschützen.



Seite 149

■ **COUNTER-STRIKE**
Wir machen Sie zum Counter-Strike-Profi. Alles, was Sie wissen müssen, auf 14 Seiten Tipps & Tricks!



Seite 163

■ **AGE OF EMPIRES 2: VON KIMBERN UND TEUTONEN**
Komplett gelöst! Auf zwölf Seiten führen wir Sie durch alle 24 Kampagnen des Strategie-Knüllers.

Counter-Strike-Fans aufgepasst: Wir haben insgesamt 14 Seiten Profitipps zu dem populären Taktik-Shooter erarbeitet. Detaillierte Levelkarten, Waffenliste und jede Menge Tipps für Anfänger und Profis!

Tipps & Tricks

Kurztipps

PC Games hilft!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 34
Täglich von 8-24 Uhr.

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33
Täglich von 7-24 Uhr.

Der Anruf kostet pro Minute 3,63 Mark.

Tipps&Tricks-Index

Sie suchen die Komplettlösung oder Tipps zu einem älteren Spiel? Kein Problem: In unserem Index werden Sie fündig.

Titel	Art des Tipps	PC-Games-Ausgabe
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Age of Empires 2: The Conquerors	Komplettlösung	10/2000, 11/2000
Age of Empires 2: Von Kimbern und Teutonen	Komplettlösung	3/2001
Anstoss 2 Gold	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Anstoss 3	Allgemeine Spieletipps	4/2000, 5/2000
Baldur's Gate 2	Allgemeine Spieletipps	11/2000 bis 1/2001
Bundesliga Stars	Allgemeine Spieletipps	10/99
Call To Power 2	Allgemeine Spieletipps	2/2001
Catan - Die erste Insel	Allgemeine Spieletipps	12/99
Colin McRae Rally 2.0	Allgemeine Spieletipps	3/2001
Command & Conquer 3: Feuersturm	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Komplettlösung	10/99, 11/99
Counter-Strike	Allgemeine Spieletipps	3/2001
Cultures	Allgemeine Spieletipps	10/2000
Daikatana	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Dark Project 2 - The Metal Age	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Dark Reign 2	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Der Verkehrsgigant	Allgemeine Spieletipps	5/2000
Deus Ex	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Diablo 2	Komplettlösung	8/2000 bis 11/2000
Die Siedler 3 - Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Spieletipps	12/99
Die Sims	Allgemeine Spieletipps	4/2000, 5/2000
Drakan	Komplettlösung	11/99
Driver	Allgemeine Spieletipps	11/99
Dungeon Keeper 2	Allgemeine Spieletipps	8/99, 9/99, 10/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99 bis 2/2000
Euro 2000	Allgemeine Spieletipps	7/2000
F1 2000	Allgemeine Spieletipps	6/2000
FIFA 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
FIFA 2001	Allgemeine Spieletipps	1/2001
Flucht von Monkey Island	Komplettlösung	1/2001
Freespace 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Giants	Komplettlösung	3/2001
Ground Control	Allgemeine Spieletipps	8/2000
GTA 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Gunman	Allgemeine Spieletipps	2/2001
Half-Life: Opposing Force	Komplettlösung	3/2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Allgemeine Spieletipps	12/2000
Hidden & Dangerous	Allgemeine Spieletipps	10/99
Homeworld	Komplettlösung	12/99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Komplettlösung	2/2000
MDK 2	Komplettlösung	8/2000
Messiah	Komplettlösung	7/2000
Moorhuhn 2	Komplettlösung	11/2000
Need for Speed 4	Komplettlösung	9/99
Need for Speed: Porsche	Allgemeine Spieletipps	6/2000
Need for Speed: Porsche	Streckenkarten	7/2000
NHL 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
NHL 2001	Allgemeine Spieletipps	12/2000
No One Lives Forever	Komplettlösung	1/2001, 2/2001
Nox	Komplettlösung	4/2000
Outcast	Komplettlösung	9/99
Patrizier 2	Allgemeine Spieletipps	2/2001
Pharao	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Planescape Torment	Allgemeine Spieletipps	4/2000
Play the Games Vol. 3	Allgemeine Spieletipps	10/2000
Project: I.G.I.	Allgemeine Spieletipps	2/2001
Rogue Spear	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Shadowman	Komplettlösung	11/99, 10/99
SimCity 3000: Deutschland	Allgemeine Spieletipps	8/2000
Starlancer	Komplettlösung	7/2000
Star Trek: Armada	Allgemeine Spieletipps	7/2000
Star Trek: Voyager - Elite Force	Allgemeine Spieletipps	10/2000
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Spieletipps	9/99
Sudden Strike	Allgemeine Spieletipps	11/2000
SWAT 3: Close Quarter Battles	Allgemeine Spieletipps	3/2000
System Shock 2	Komplettlösung	12/99
DS9: The Fallen	Allgemeine Spieletipps	2/2001
Theme Park World	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/2000, 3/2000
Tomb Raider: Die Chronik	Komplettlösung	2/2001
UnrealEd 2.0	Allgemeine Tipps	11/2000
Vampire: Die Maskerade	Komplettlösung	8/2000, 9/2000
Wheel of Time	Allgemeine Spieletipps	2/2000
Wizards & Warriors	Allgemeine Spieletipps	12/2000
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	10/99
Zeus	Allgemeine Spieletipps	1/2001

Einsendehinweise

Sie wollen einen Tipp oder Cheat an uns schicken? Gerne - damit alles glatt läuft, beachten Sie bitte die folgenden Hinweise:

DAS WICHTIGSTE: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztipps zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb! Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert. Falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?

Texte:	Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken:	GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbst gebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tipps & Tricks auch als E-Mail einsenden?
Ja, das ist natürlich möglich. Schicken Sie Ihre Tipps an: tipps@pcgames.de (Adresse und Bankverbindung nicht vergessen!).

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps&Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tipps&Tricks-Index gelesen, dass in PC Games Ausgabe X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

Was muss ich beim Einsenden beachten?
1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

TIPPS EINSENDEN AN:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Oder per E-Mail an:
tipps@pcgames.de

Counter-Strike 1.0



Auf 14 Seiten erfahren Sie alles, um in Counter-Strike so richtig mitmischen zu können.

Seit nunmehr über einem Jahr wurde über diverse Beta-Versionen an dem *Half-Life*-Mod (Modifikation) *Counter-Strike* gearbeitet. Seit kurzem ist die (vorerst) finale Version 1.0 erhältlich. Wir helfen Ihnen beim Einstieg in eines der populärsten Online-Spiele.

Grundlagen

Das liebe Geld

Jeder Spieler startet in der ersten Runde eines neuen Spiels mit $ 800. Im Verlauf des Spiels gibt es Boni für erreichte Ziele und Abzüge für Spielfehler. Die Aktionen eines Einzelspielers ziehen mitunter auch finanzielle Konsequenzen für alle anderen Teammitglieder nach sich. Retten Sie als CT beispielsweise eine Geisel, erhalten Sie einen Bonus von $ 1.000, Ihre Teamkollegen streichen jeweils $ 150 ein. Abzüge gibt es für das Ausschalten von Geiseln und Teamkameraden.

Wie benutze ich das Radar?

Viele Spieler benutzen dieses durchaus sinnvolle Hilfsmittel wenig oder überhaupt nicht. Auf dem Radar werden nur die eigenen Einheiten angezeigt. Wenn Sie Schritte hören, kann ein kurzer Blick Klarheit über die Frage geben, ob es sich um Freund oder Feind handelt.

Legende

Blauer Punkt	Teamkollege auf gleicher Ebene
Roter Punkt	Bombenträger oder VIP
T	Teamkollege auf einer höheren Ebene
Umgedrehtes T	Teamkollege auf einer niedrigeren Ebene
Gelbes Quadrat	Teamkollege, der soeben eine Funknachricht gesendet hat

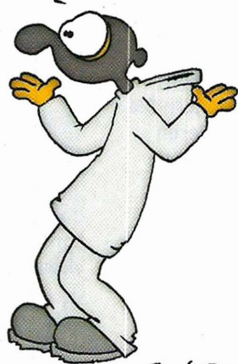
Was unterscheidet *CS* von anderen Ego-Shootern?

Der Hauptunterschied besteht darin, dass *CS* vorrangig ein Teamspiel ist. Wenn jedes Teammitglied für sich alleine spielt, kommt man selten auf einen grünen Zweig. Natürlich will jeder Spieler durch möglichst viele Frags brillieren. Der Einzelerfolg muss aber nicht zum Teamerfolg führen, um den es bei *Counter-Strike* schließlich geht. Denken Sie immer daran, dass Sie Teil eines Teams sind.

Was hat das Missionsziel mit der Taktik zu tun?

Die Antwort auf diese Frage ist scheinbar selbst erfahrenen Spielern nicht bewusst. Es ist als Terrorist auf einer Geisel-Karte absolut legitim, sich auf die Lauer zu legen. Schließlich wollen die CTs die Geiseln befreien. Seit wann kommt der Berg zum Prophe-







DER EIGENTLICHE AUFTRAG Auch Profi-Spieler verlieren oft das eigentliche Missionsziel aus den Augen. Es geht nicht darum, möglichst viele Frags zu machen, sondern das Team zum Erfolg zu führen.

Die Spieltypen

In der aktuellen Version von *CS* gibt es drei verschiedene Spieltypen.

Spieltyp Defusal/Bombenentschärfung

Terrorists (T) - Offensive
Ein Teammitglied bekommt eine Bombe. Diese Bombe muss an einer der markierten Bombenplätze angebracht werden. Wurde das Ziel zerstört, gewinnen die Terroristen, sogar wenn kein Teammitglied mehr am Leben ist.

Counter-Terrorists (CT) - Defensive
Verhindern Sie, dass die Terroristen die Bombe platzieren. Sollte die Bombe doch gelegt worden sein, können die CTs bis zur Explosion versuchen, die Bombe zu entschärfen. Wird der Sprengsatz rechtzeitig unschädlich gemacht, wird die Runde gewonnen, auch wenn noch Terroristen am Leben sind. In diesem Spieltyp kann optional ein so genanntes Defusekit ($ 200) erworben werden. Dieses Werkzeug beschleunigt die Entschärfung der Bombe drastisch und kann über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Spieltyp Hostage-Rescue/Geiselbefreiung

Die Geiseln: Keine Partei darf die Geiseln ausschalten. Sollten trotzdem alle Geiseln eliminiert worden sein, gewinnt die überlebende Partei.

Terrorists (T) - Defensive
Verhindern Sie, dass die CTs die Geiseln zum Rescue-Point (Rettungspunkt) bringen. Wenn die Geiseln vor Rundenende nicht befreit und in Sicherheit gebracht wurden, gewinnen die Terroristen.

Counter-Terrorists (CT) - Offensive
Suchen, finden und retten Sie die Zivilpersonen in der Karte. Die Geiseln müssen zu einem der markierten Rettungspunkte eskortiert werden. Sind alle lebenden Geiseln innerhalb der Rundenzeit befreit worden, ist die Runde gewonnen, auch wenn noch Gegner am Leben sind.

Spieltyp Assassination/Attentat

Terrorists (T) - Offensive
Verhindern Sie, dass der VIP zum Rescue-Point kommt. Die Runde ist gewonnen, wenn der VIP eliminiert wurde oder vor Ende der Runde nicht am Zielpunkt ist.

Counter-Terrorists (CT) - Defensive
Ein Teammitglied schlüpft in die Rolle des VIP. Dieser Spieler muss mit der Unterstützung seines Teams vor Ende der Runde am Rescue-Point ankommen.

CS-Jargon

Verstehen Sie nur Bahnhof? Wir helfen Ihnen mit dem Fachchinesisch weiter.

Frag	Für jeden eliminierten Gegner bekommt man einen Frag (Punkt).
Death	Wird man vom Gegner eliminiert, hat man einen Death.
Hossies	Hostages, also die Geiseln
Winning Team Joiner	Ein Spieler, der in einem laufenden Spiel von der unterlegenen zur voraussichtlich siegreichen Mannschaft wechselt
Low-Pinger	Ein Spieler, der dank einer sehr guten Serveranbindung eine niedrige Verzögerung (Ping) hat
TK	Teamkill oder Teamkiller, jemand, der eigene Leute eliminiert (absichtlich oder unabsichtlich)
Sniper/ snipen	Scharfschütze/das Schießen mit einem Präzisionsgewehr
Camper	Wer dem Gegner unfair auflauert, muss sich diesen Vorwurf gefallen lassen.
Rushen	Stürmen: Möglichst schnell dem Gegner entgegenlaufen, um ihn zu überrumpeln
Lamer	Universales Schimpfwort für alle, die es „nicht drauf" haben oder mit unfairen Mitteln spielen
Cheater	Vorwurf, dass ein Spieler Cheats verwendet. Achtung: Seien Sie mit dieser Aussage sehr vorsichtig! Es ist schwer einzusehen, aber wenn Sie es mit einem Profi zu tun haben, kann es gut sein, dass er einfach sehr viel besser spielt als Sie.
lol, rofl	Schallendes Gelächter Lol: laughing out loud rofl: rolling on the floor laughing
AFK	Away from keyboard: So kündigt man an, dass man vorübergehend nicht am Rechner ist.
Newbie	Neuling, Anfänger, nicht unbedingt nett, aber auch keine richtige Beschimpfung – jeder fängt schließlich mal an



EINKAUFSBUMMEL Gewöhnen Sie sich früh an, Ihre Einkäufe schnell zu erledigen. Wer zu lange herumtrödelt, findet sich alsbald in einer sehr misslichen Lage wieder. Ein Kaufscript hilft hier weiter.

ten? Lassen Sie sich nicht dadurch verunsichern, wenn Sie jemand als „Camper" beschimpft. Das Auflauern ist Teil des Spiels.

Campen und Auflauern – gibt's da einen Unterschied?

Ja, allerdings. Wenn Ihre Aufgabe offensiver Natur ist, Sie es aber trotzdem vorziehen, dem Gegner hinter einer Ecke aufzulauern, nennt man das „campen". Oft führt diese Taktik trotzdem zum Ziel, weil der Gegner nicht die Geduld hat, einfach auf das Rundenende zu warten. Spielen Sie fair und versuchen Sie wenigstens, Ihren Auftrag zu erfüllen. Denken Sie daran: Alle bereits eliminierten Gegner schauen Ihnen zu. Sie machen nicht gerade eine tolle Figur, wenn Sie vor Angst bibbernd in einer Ecke hocken und nichts tun. So verlängern Sie die Wartezeit der anderen Spieler unnötig und ziehen sich deren Missgunst zu.

Was soll ich kaufen?

Das hängt ganz von Ihrem Budget ab. Viel wichtiger als die eigentliche Wahl der Waffen ist es, die Einkäufe möglichst zügig zu beenden. Besonders Neulinge werden des Öfteren zur allgemeinen Belustigung der Mitspieler beim ausführlichen Einkaufsbummel beobachtet. Ist dann nach 20 Sekunden endlich alles erledigt, dreht man sich um und guckt in einen Gewehrlauf – peinlich. Um sich das Leben etwas leichter zu machen, gibt es so genannte Kaufscripte (siehe Seite 161). Ein Tastendruck genügt dann, um die komplette Ausrüstung zu kaufen. Näheres zum Thema Waffen finden Sie auf den Seiten 153 und 154.

Kann ich Teammitglieder verletzen?

Das kommt darauf an, ob auf dem Server die Option Friendly-Fire (FF) angeschaltet ist oder nicht. Ist FF angeschaltet, verletzen Ihre Schüsse nicht nur Gegner, sondern auch die eigenen Leute. Sollten Sie trotz aller Vorsicht aus Versehen einen Teamkollegen über den Haufen





FRIENDLY FIRE? Auf vielen Servern ist Friendly-Fire (FF) an. Passen Sie genau auf, wohin Sie schießen. Ihre Teamkollegen reagieren – zu Recht – sehr gereizt darauf, wenn Sie von Ihnen angeschossen werden.

schießen, werden Sie mit „eine Runde aussetzen" bestraft – ihre Figur stirbt direkt am Anfang der nächsten Runde. Es gibt auch immer wieder Spaßvögel, die es ganz besonders lustig finden, das eigene Team komplett auszuradieren und dann den Server zu verlassen. Solches Verhalten wird nicht selten damit bestraft, dass man den Spieler vom Server verbannt.

Waffenwirkung – was ist anders?

Die Wirkung der einzelnen Waffen in *CS* ist sehr viel realistischer als bei anderen Ego-Shootern. Bei den meisten Waffen reichen zwei bis drei gut platzierte Treffer, um den Gegner ins Nirwana zu befördern. Die getroffene Körperregion und die Panzerung des Ziels sind auch wichtige Faktoren für die Schadensberechnung. Ein Kopfschuss bedeutet mit fast jeder Waffe das Aus, während ein Treffer in den Beinen eher in die Kategorie Fleischwunde fällt.

Ich treffe nichts! Warum?

Jede automatische Waffe streut bei Feuerstößen. Bei fast allen Maschinenpistolen und Sturmgewehren sind nur die ersten zwei bis fünf Projektile zielsicher. Gewöhnen Sie sich deshalb schnell an, kurze und gezielte Feuerstöße abzugeben. Wildes Geballer führt höchstens mal zu einem Glückstreffer.

Was hat es mit den Granaten auf sich?

Es gibt drei Arten von Granaten: Blend-, Rauch- und Explosivgranaten (HE). Für alle Granaten gilt, dass Fenster und Gitter mit dem Wurf durchbrochen werden können. Die HE-Granaten sollten vor allem in Räumen, Gängen und Schächten zum Einsatz kommen. Rauch und Blendung sind taktische Hilfen, die leider viel zu oft falsch eingesetzt werden. Ein Scharfschütze aus Ihren Reihen wird Sie nicht gerade dafür lieben, wenn Sie ihm eine Rauchwand vor die Nase legen. Bei Sturmangriffen ist es auch wenig ratsam, vorsichtshalber mal aus zweiter Reihe eine Blendgranate zu werfen, während die Kollegen weiterstürmen.

Was soll ich mit der Taschenlampe machen?

Ausschalten. Wenn Sie die Lampe einschalten, können Sie gleich mit einem Megafon herumlaufen und Ihre Position verkünden. Auf Servern mit Friendly-Fire wird die Lampe oft dazu genutzt, einem Teamkollegen zu sagen, dass er gefälligst nicht schießen soll.

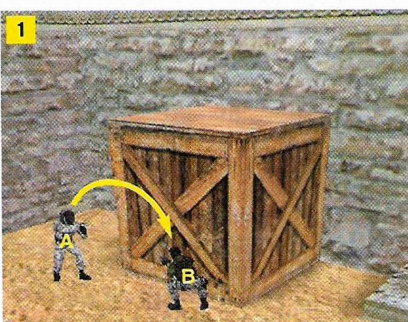
Taktiken

Was ziehe ich an?

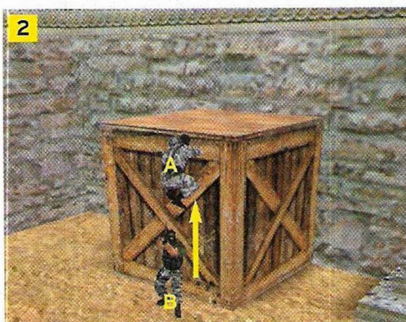
Die CTs haben durch ihre dunklen Uniformen einen leichten taktischen Vorteil (Ausnahme: Sie spielen im Schnee), da sie sehr viel schwerer zu erkennen, in dunklen Ecken oder Gängen mitunter sogar gar nicht zu sehen sind. Abgesehen von der Terror-Uniform „Arctic Avengers", die sehr gut zu er-

Die „Räuberleiter"

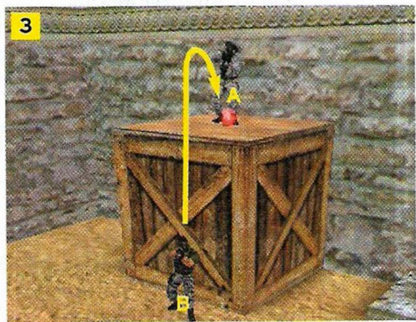
Sie haben schon mal einen Gegner auf einer hohen Kiste, einem Dach oder Balkon gesehen und sich gefragt, wie er dorthin kommt? Kein Cheat – nur Teamwork. Wir zeigen Ihnen, wie Sie mithilfe von Teamkollegen in ungeahnte Höhen gelangen.



PHASE 1 Wir wollen auf die Kiste. Spieler B hockt sich hin, Spieler A springt B auf den Kopf.



PHASE 2 Um auf die richtige Höhe zu kommen, müssen A und B springen. B steht dann aufrecht.



PHASE 3 Jetzt kann A mit einem Duck-Jump auf die hohe Kiste springen und die Bombe legen.

kennen ist, und „Phoenix Connexion", die man mitunter für einen CT hält, ist die Wahl der Klamotten Geschmackssache.

Gehen Sie nicht alleine!

Es ist grundsätzlich besser, in kleinen Gruppen zu agieren, als alleine auf die Jagd zu gehen. Wenn Ihr Team keine Taktik abgesprochen hat, laufen Sie am Anfang der Runde nicht gleich blind los. Schauen Sie erst einmal, was die Kollegen machen. Schließen Sie sich dann einer Gruppe an.

Der Duck-Jump

Viele Hindernisse lassen sich nur mit dem aus *Half-Life* wohl bekannten Duck-Jump überwinden. In der Praxis bedeutet das nichts anderes, als während des Springens in die Hocke zu gehen. Üben Sie dieses Manöver ausführlich (zum Beispiel Italy: als CT von hinten in das „Tapetenzimmer" springen). Der Sprung ist so oft notwendig, dass er im entscheidenden Moment keine Probleme verursachen darf.

Die Räuberleiter

Früher oder später werden Sie einen Spieler auf einem Dach oder einer Kiste erspähen und sich ernsthaft fragen: „Wie ist der da nur hingekommen?". Die Antwort lautet: Teamwork. Ein Mitspieler duckt sich, Sie springen auf seinen Kopf und kommen dann auf eine hohe Kiste oder einen Vorsprung.

Was tun, wenn das Geld knapp wird?

Wenn Sie knapp bei Kasse sind, sollten Sie sich eine Schutzweste und eine gute Pistole kaufen. Schließen Sie sich einer Gruppe an. Früher oder später werden Sie die Waffe eines verblichenen Kollegen oder Gegners finden. Sollte das nicht funktionieren, haben Sie in der kommenden Runde wenigstens Geld für eine vernünftige Waffe gespart.

Gut gezielt ist halb getroffen.

Nehmen Sie sich die Zeit, genau zu zielen. Im Eifer des Gefechtes verlieren selbst hartgesottene Profis oft die Nerven. Wenn Sie panisch in der Gegend herumballern, ist das Magazin bald leer und Ihr Widersacher immer noch auf den Füßen. Wenn Sie es mit mehr als einem Gegner zu tun haben, sollten Sie sich auf einen zur Zeit konzentrieren und Ruhe bewahren.





SCHARF SCHIESSEN Ein Scharfschütze ist nur dann wirklich von Nutzen, wenn er durch sein Team vor Nahkämpfern geschützt wird. Ohne Rückendeckung ist der Sniper ein gefundenes Fressen.

Warum ducken sich viele Spieler beim Schießen?

Sie geben geduckt ein kleineres Ziel ab und können Ihrerseits präziser schießen, wenn Sie in die Hocke gehen. Bei Scharfschützengewehren zahlt sich das Abhocken doppelt aus: Die Genauigkeit der Waffe steigt merklich, wenn man hockt.

Dead Man's Click - das böse Klicken

Als Dead Man's Click bezeichnet man das Geräusch einer leeren Waffe. Im Nahkampf dauert es viel zu lange, das Magazin zu wechseln. Zücken Sie lieber schnell die Pistole und erledigen Sie den Gegner mit einigen gezielten Schüssen. Sollten Sie ganz ohne Munition dastehen, kann auch das Messer die Situation noch bereinigen.

Taktisches Nachladen

Sie sollten stets darauf achten, ein möglichst volles Magazin in der Waffe zu haben. Suchen Sie sich zum Nachladen eine sichere Position oder Ecke aus. In vollem Lauf eine Waffe nachzuladen kann zu äußerst unangenehmen Situationen führen.

Ablenkungsmanöver mit Granaten

Granaten jeder Art eignen sich dazu, einen Angriff vorzutäuschen. Werfen Sie mit den Dingern um sich, nur um dann einen anderen Weg zu Ihrem Gegner zu nehmen. Beispiel Assault (CT): Ein oder zwei Teammitglieder schleudern Granaten durch das große Tor, während zwei Stoßtrupps durch den Lüftungsschacht und die kleine Tür in das Lagerhaus vordringen.

Scharf schießen - wichtige Taktiken für Scharfschützen

Vorweg: Snipen ist nicht campen! Idealerweise wird ein Scharfschütze von seinem Team vor etwaigen Nahkämpfern geschützt, damit er sich voll und ganz auf seinen Bereich konzentrieren kann. Ein Scharfschützengewehr ist im Nahkampf so gut wie nutzlos. Für den Sniper gilt besonders: Cool bleiben! Wenn der erste Schuss nicht sitzt, ruhig bleiben, zielen und noch einmal feuern. Wildes Gehopse hilft Ihnen nicht weiter. Ist der Gegner zu nah dran, muss die Pistole herhalten.

Kommunikation

Auch wenn es umständlich ist (wie es leichter geht: auf Seite 161), sollten Sie ausführlich von den Funkkommandos Gebrauch machen. Echte Profis und Clanspieler benutzen Sprachkommunikations-Techniken wie Roger Wilco, Battlecom oder Gamevoice, um sich abzusprechen. In Verbindung mit dem Radar können Sie schnell reagieren, wenn ein Kollege zum Beispiel um Hilfe ruft.

Spezielle Taktiken

Die unerreichbare Bombe

In vielen Defuse-Karten gibt es hohe Kisten direkt am Bombenplatz. Wenn sich die Terroristen absprechen, kann jemand per Räuberleiter dem Bombenträger auf die Kiste helfen. Wird jetzt die Bombe hier gelegt, müssen die CTs wenigstens mit zwei Mann zu Werke gehen und sich dabei

C

auch noch absprechen. So steigt die Chance, die Runde zu gewinnen, enorm. Dieser Trick ist überhaupt nicht „lame" sondern zeugt von Intelligenz und Teamwork.

Ohne Bombe kein Sieg

Wurde der Bombenleger ausgeschaltet, sollten die CTs den umherliegenden Sprengsatz bewachen. Leider wird diese Möglichkeit oft missachtet. Verschanzen Sie sich möglichst gut und verhindern Sie, dass ein Terrorist die Bombe wieder aufnimmt.

Geiseln „vorbereiten"

Eine seltenere Taktik besteht darin, die Geiseln zu verletzen, so dass ihnen eine Lebensenergie von unter 10% bleibt. Die Geiseln werden dann an exponierte Stellen gebracht. Diese zugegeben etwas makabere Taktik sieht vor, dass im Eifer des Gefechtes die Geiseln für Terroristen gehalten werden oder zufällig vom Gegner erschossen werden. So erreicht man, dass der Gegner einen saftigen Geldabzug bekommt.

Geiseln verstecken

Der Standort der Geiseln ist in der Regel bekannt. Oft macht es jedoch Sinn, die Geiseln an einen geeigneteren Punkt auf der Karte zu bringen. Das verwirrt die CTs und kann mitunter deren komplette Strategie über den Haufen werfen. Eine durchaus legitime Taktik.



STÖRRISCHE GEISELN Wenn Sie als CT Geiseln retten, folgen diese Ihnen manchmal nur widerwillig. Haben Sie stets ein Auge darauf, dass die Zivilisten nicht an Türrahmen oder Ecken hängen bleiben.

Störrische Geiseln

Obwohl die Geiseln durchaus gerettet werden wollen, stellen sie sich oftmals etwas dumm an. Achten Sie als CT unbedingt darauf, dass die Schützlinge Ihnen auch brav folgen. Allzu oft bleiben die Zivilisten nämlich in Türrahmen oder an Ecken hängen.

Geiseleskorte abfangen

Wurden die Geiseln bereits gefunden, sollten Sie als Terrorist der Eskorte auf dem Weg zum Rettungspunkt auflauern. So lange Sie die CTs vor Erreichen des RP eliminieren, können Sie die Geiseln wieder in Sicherheit bringen.

Die Waffen – Pistolen

In der folgenden Auflistung finden Sie alle Handfeuerwaffen aus *Counter-Strike*. In der jeweiligen Überschrift sind der englische und der deutsche Name der Waffe enthalten. Leider haben die beiden Versionen unterschiedliche Bezeichnungen für die Waffen.

1. Pistolen

Eine Pistole gehört grundsätzlich zur Grundausstattung. Abgesehen von Zeiten großen Geldmangels und brenzligen Situationen kommen diese Waffen aber kaum zum Einsatz.

1. H&K USP Tactical - K&M .45



Kosten: **$ 500**
Schuss pro Magazin: **12**
Schaden: **34**

Kommentar: Optional kann auf die Waffe ein Schalldämpfer geschraubt werden. Die USP Tactical ist die Standardhandfeuerwaffe der CTs.

2. Glock18 Select Fire - 9x19 mm



Kosten: **$ 400**
Schuss pro Magazin: **20**
Schaden: **24**

Kommentar: Standardwaffe der Terroristen. Die zweite Feuerfunktion schaltet auf 3-Schuss-Feuerstöße um. Ungenauer und weitaus ungefährlicher als die USP Tactical der CTs.

3. Desert Eagle .50AE - Night Hawk



Kosten: **$ 650**
Schuss pro Magazin: **7**
Schaden: **54**

Kommentar: Die ultimative Handfeuerwaffe. Die großkalibrigen Geschosse durchdringen jede Körperpanzerung, weshalb diese Waffe Ihre erste Wahl sein sollte. Da das Magazin sehr klein ist, sollten Sie sehr gut zielen.

4. Sig P228 - 228



Kosten: **$ 600**
Schuss pro Magazin: **13**
Schaden: **31**

Kommentar: Eine ganz gewöhnliche Pistole, findet sehr selten Verwendung.

5. Dual Beretta 96G Elite - .40 Dual



Kosten: **$ 1.000**
Schuss pro Magazin: **2x15**
Schaden: **17**

Kommentar: Nur für Terroristen verfügbar. Sieht imposant aus, richtet aber zu wenig Schaden an. Das Nachladen dauert eine halbe Ewigkeit.

6. FN Five-Seven - Five-Seven



Kosten: **$ 750**
Schuss pro Magazin: **20**
Schaden: **29**

Kommentar: Nur für CTs erhältlich. Gute Alternative zur USP Tactical.

Schrotflinten, MPs und Gewehre

Alle Waffen im Überblick. Neben dem Preis, der Durchschlagskraft und der Magazingröße finden Sie zu jeder Waffe einen kurzen Kommentar. Die Wahl der Waffe ist eine sehr subjektive Sache. Probieren Sie auf jeden Fall alle Waffen einmal aus.

2. Shotguns

Schrotflinten eignen sich nur auf kurze bis sehr kurze Distanz. Im Nahkampf kann aber keine andere Waffengattung mithalten.

1. Benelli M3 Super 90 - Kaliber 12



Kosten: **$ 1.700**
Schuss/Magazin: **8** Schaden: **20x8**

Kommentar: Diese Waffe eignet sich hervorragend in engen Räumen, ist aber aufgrund ihrer geringen Feuerrate nur guten Schützen zu empfehlen.

2. Benelli XM1014 - Autom-Schrotgewehr



Kosten: **$ 3.000**
Schuss/Magazin: **7** Schaden: **20x6**

Kommentar: Auch wenn sie einen stolzen Preis hat, diese Waffe ist im Nahkampf unschlagbar. Die extrem hohe Feuerrate gleicht den etwas geringeren Schaden im Vergleich zur M3 Super 90 auf jeden Fall aus.

3. MPs

1. H&K MP5-Navy - MP



Kosten: **$ 1.500**
Schuss/Magazin: **30** Schaden: **26**

Kommentar: Diese MP zeichnet sich durch einen geringen Preis und gutes Handling aus und kann durchaus als Standardwaffe bezeichnet werden.

2. Steyr Tactical Machine Pistol - Schmidt MP



Kosten: **$ 1.250**
Schuss/Magazin: **30**
Schaden: **22**

Kommentar: Lediglich CTs können diese leichte Maschinenpistole kaufen. Die Feuerrate und der Schalldämpfer gleichen die Defizite in der Durchschlagskraft aus. Gegen gepanzerte Ziele so gut wie unbrauchbar.

3. FN P90 - ES C90



Kosten: **$ 2.750**
Schuss/Magazin: **50** Schaden: **22**

Kommentar: Die P90 ist die teuerste MP im Sortiment. Durch das 50-Schuss-Magazin und die hohe Feuerrate eignet sich diese Waffe besonders bei einem Kampf gegen mehrere Gegner. Negativ fallen bei dieser Waffe die starke Streuung und die lange Nachladezeit auf.

4. Ingram Mac-10 - ES C90



Kosten: **$ 1.400**
Schuss/Magazin: **30**
Schaden: **29**

Kommentar: Diese Waffe ist lediglich für Terroristen erhältlich. Auf jeden Fall eine zweitklassige MP. Geben Sie lieber $ 100 mehr für die MP5 aus.

5. H&K UMP.45 - K&M UMP 45



Kosten: **$ 1.700**
Schuss/Magazin: **25** Schaden: **29**

Kommentar: Ähnelt stark der MP5. Die minimal größere Durchschlagskraft rechtfertigt nicht den Mehrpreis.

4. Rifles

Sturmgewehre

Die Waffen fürs Grobe. Sturmgewehre haben eine mittlere bis große Reichweite, richten viel Schaden an und eignen sich besonders gegen gepanzerte Feinde.

1. AK-47 -CV-47



Kosten: **$ 2.500**
Schuss/Magazin: **30** Schaden: **37**

Kommentar: Das Ak-47 verfügt über die größte Durchschlagskraft aller Sturmgewehre. Der Rückschlag sorgt bei Dauerfeuer für eine große Streuung. Wenn Sie aber einzelne Schüsse abfeuern, ist sie äußerst zielgenau und trifft auch auf große Distanz noch ins Schwarze. Für Könner eine Superwaffe zu einem extrem günstigen Preis.

2. Sig SG-552 Commando - Krieg 552



Kosten: **$ 3.500**
Schuss/Magazin: **30** Schaden: **33**

Kommentar: Das Sig 552 ist das einzige Sturmgewehr der Terroristen, das mit einer Zoomfunktion ausgerüstet ist.

3. Colt M4A1 Carbine - M4A1



Kosten: **$ 3.100**
Schuss/Magazin: **30** Schaden: **32**

Kommentar: Diese Waffe stellt das Gegenstück zur AK-47 dar und befindet sich im Sortiment der CTs. Mit aufgeschraubtem Schalldämpfer geben Sie bei einem Hinterhalt nicht sofort Ihre Position preis.

4. Steyr Aug - Bullpup



Kosten: **$ 3.500**
Schuss/Magazin: **30** Schaden: **33**

Kommentar: Der einzige Vorteil des Steyr Aug liegt in der Zoomfunktion. In einem Level, der klein und verwinkelt ist, sollten Sie sich daher für den Kauf eines M4A1 entscheiden. Der Magazinwechsel dauert sehr lange.

Scharfschützengewehre

Auf extreme Distanzen gibt es keine Alternative zu diesen Präzisionsgewehren. Ohne Zoom feuern die Waffen extrem ungenau und sind daher im Nahkampf völlig unbrauchbar.

5. Steyr Scout - Schmidt



Kosten: **$ 2.750**
Schuss/Magazin: **10** Schaden: **75**

Kommentar: Zu Unrecht wird diese Waffe oft als Luftgewehr belächelt. Sie macht zwar weniger Schaden als das AWP, kostet aber auch $ 2.000 weniger und ist nicht annähernd so laut. Zwei Körper- oder ein Kopftreffer strecken jeden Gegner nieder.

6. AI Arctic Warfare/Magnum - Magnum (AWP)



Kosten: **$ 4.750**
Schuss/Magazin: **10** Schaden: **115**

Kommentar: Ein einziger Treffer aus dieser Waffe erledigt den Gegner auf der Stelle, egal wo das Geschoss trifft. Nachdem Sie den ersten Schuss abgegeben haben, weiß jeder Spieler, welche Waffe Sie tragen. Ein Schuss aus dem AWP ist extrem laut und unverkennbar.

7. H&K G3/SG-1 Sniper Rifle - D3/AU-1



Kosten: **$ 5.000**
Schuss/Magazin: **20** Schaden: **60**

Kommentar: Im Gegensatz zum Steyr Scout und AWP schießt das G3 vollautomatisch, der Zoom springt also nicht jedes Mal zurück. Mit dem großen Magazin ist das G3 besonders für ungeübte Schützen zu empfehlen. Nur für Terroristen erhältlich.

8. Sig SG-550 Sniper - Krieg 550



Kosten: **$ 4.200**
Schuss/Magazin: **30** Schaden: **52**

Kommentar: Das Sig bildet das Gegenstück zum G3 und ist nur für die CTs erhältlich. Wie das G3 ist auch das Sig vollautomatisch.

5. Machinegun

1. FN M249 Para - ES M249



Kosten: **$ 5.750**
Schuss/Magazin: **100** Schaden: **35**

Kommentar: Das Maschinengewehr besitzt ein äußerst großes Magazin und eine akzeptable Feuergeschwindigkeit. Das Para funktioniert nach dem Prinzip: Je mehr Kugeln unterwegs sind, desto wahrscheinlicher ist ein Treffer. Gezieltes Schießen ist so gut wie unmöglich. Setzen Sie dieses Monster ein, um Räume und Gänge mit Blei zu füllen.

C

Dust

Typ: Defusal/Bombenentschärfung

Taktische Infos

Dust ist eine sehr beliebte Karte und wird dementsprechend viel gespielt. Hier kommt es hauptsächlich auf Geschwindigkeit an. Schon wenige Sekunden nach dem Start treffen die beiden Parteien aufeinander. Wer hier nicht zügig einkauft, hat das Nachsehen.

Tipps Terroristen

Sie haben die Initiative. Wenn Sie es mit weniger flotten Gegnern zu tun haben, können Sie zum Bombenplatz A durchdringen, bevor Ihnen jemand in die Quere kommt. Da die CTs alle Zugänge bewachen müssen, sollten die Terroristen zusammenbleiben. Aufgrund des langen Weges und der exponierten Zugänge eignet sich Bombenplatz B nicht, um ein schnelles Rundenende herbeizuführen. Wenn Sie sich für die untere Route entscheiden (gestrichelte Linie), bleiben Sie stets in Bewegung und suchen Sie sich zwischendurch hinter den Kisten Deckung. Sonst werden Sie schnell ein Opfer der Scharfschützen.

Tipps CTs

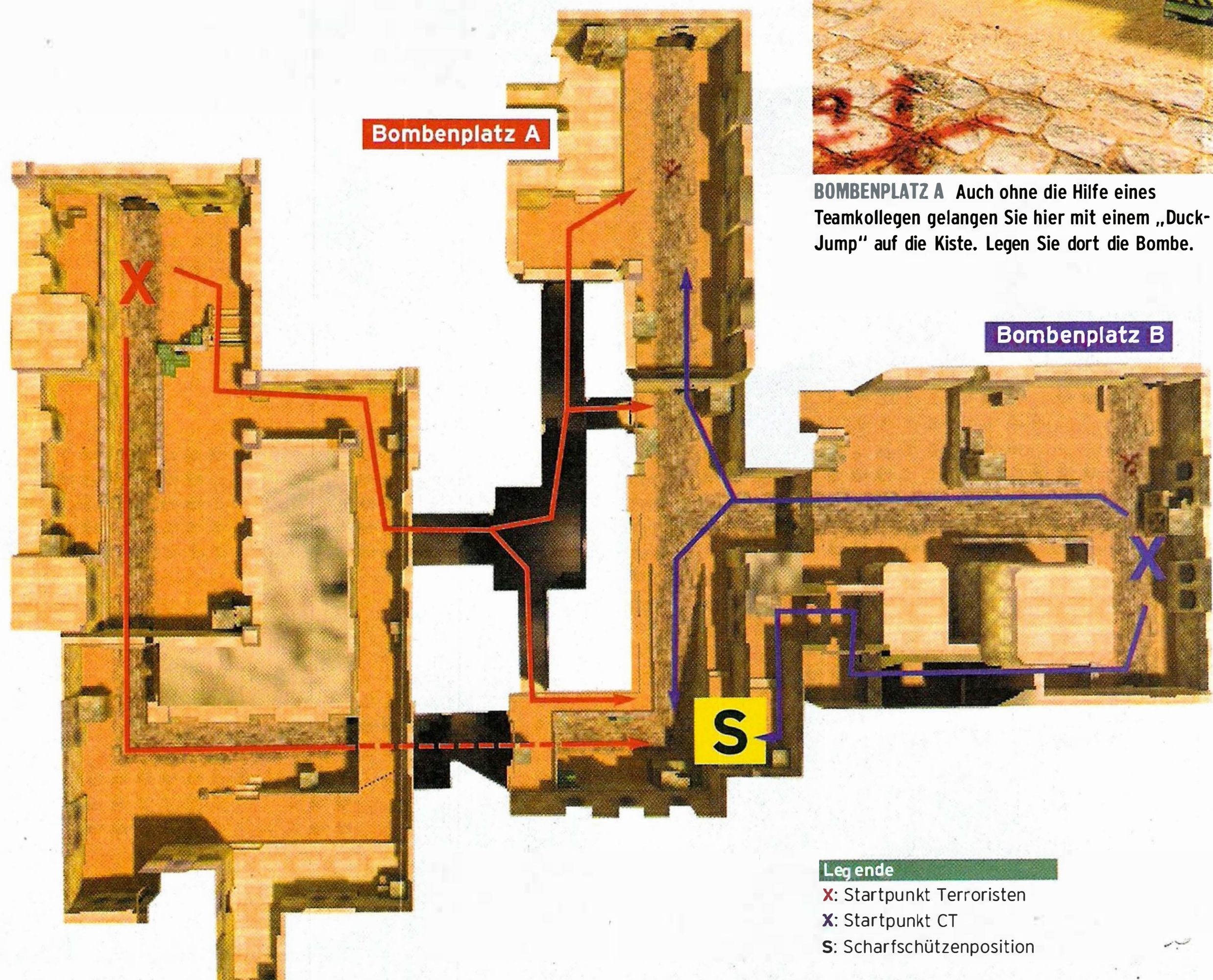
Sie starten am Bombenplatz B. Zu Beginn jeder Runde findet ein Wettrennen zum Bombenplatz A statt. Als CT haben Sie hier einen leichten Vorsprung. Sichern Sie hier unbedingt beide Zugänge. Der Tunnel in der Mitte der Karte ist sehr dunkel und daher auch sehr gefährlich. Viele Spieler machen den Fehler, sofort in den Gang zu stürmen. Hier lässt sich Freund von Feind nur sehr schwer unterscheiden. Die Terroristen werfen außerdem mit Vorliebe Granaten in den Gang. Falls Sie nicht schnell genug den Gang erreicht haben, lauern Sie dem Gegner lieber draußen auf. Wenn Sie sehr schnell sind, können Sie sich, bewaffnet mit einem Scharfschützengewehr, am Bombenplatz A auf die Lauer legen und eventuelle Gegner im dunklen Gang ausschalten.



CT-SCHARFSCHÜTZE Auf dem „Balkon" kann ein Scharfschütze den unteren Zugang sichern. Ein Kollege sollte aber die Tür im Auge behalten.



BOMBENPLATZ A Auch ohne die Hilfe eines Teamkollegen gelangen Sie hier mit einem „Duck-Jump" auf die Kiste. Legen Sie dort die Bombe.



Legende
X: Startpunkt Terroristen
X: Startpunkt CT
S: Scharfschützenposition

Italy Typ: Hostage-Rescue

Taktische Infos

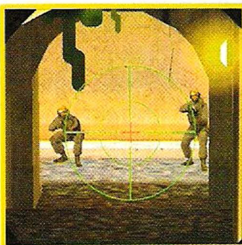
Die Terroristen haben sich in einem kleinen Haus mit vier Geiseln verschanzt. Die Karte besteht aus mehreren Gassen und zwei begehbaren Häusern. In der Kartenmitte befindet sich eine Kreuzung, die die drei Hauptrouten miteinander verknüpft und dadurch für noch mehr Verwirrung sorgt. Italy bietet ungewöhnlich viele Möglichkeiten, auf Dächer oder Balkone zu klettern (siehe Allgemeine Tipps: Räuberleiter). Die wichtigsten Punkte finden Sie in der Karte und auf den Screenshots.

Tipps Terroristen

Das Geisel-Haus ist durch zwei Scharfschützen und ein bis zwei Nahkämpfer sehr gut zu verteidigen. Ein Sniper nimmt sich den Tunnel (Richtung Marktplatz) vor, der andere die lange Gasse. Problematisch wird es nur, wenn die CTs über die Treppe stürmen. Für Scharfschützen sind die Gegner hier nicht weit genug entfernt, um gezielt schießen zu können.

Tipps CTs

Sobald die Terroristen über AWPs verfügen, haben Sie es hier doppelt schwer. Der Tunnel und die lange Gasse sind zu gut geschützt. Stürmen Sie lieber unter Einsatz von Blendgranaten über die Treppe. Vorsicht: Durch die verwinkelten Gassen kann es schnell passieren, dass der Gegner Ihnen im Rücken sitzt, bevor Sie überhaupt wissen, was passiert.
Geiselrettung: Auf dem Rückweg zum Startpunkt gibt es mehrere Nischen und Ecken, in denen Ihnen Terroristen auflauern können. Oft setzt sich ein Gegner auch mit einem Scharfschützengewehr direkt an Ihren Startpunkt. Lassen Sie den Rückweg durch Ihre Teamkollegen säubern.



ALLES IM BLICK Vom Fenster des Terroristen-Hauses aus kann ein Scharfschütze den Tunnel bewachen, ein Durchkommen ist fast unmöglich.



TERRASSE Profis kommen ohne große Umwege auf die Terrasse. Wenn Sie zu zweit sind, können Sie per Räuberleiter auch die Dächer erreichen.



CT-EINGANG WEINKELLER Per Räuberleiter kommen Sie hier leicht auf die offene Tür und von dort aus auf das niedrige Dach.



URLAUB AUF BALKONIEN Vom flachen Dach aus kommen Sie per Duck-Jump auf die sonst unerreichbaren Balkone. Hier erwartet man Sie nicht.

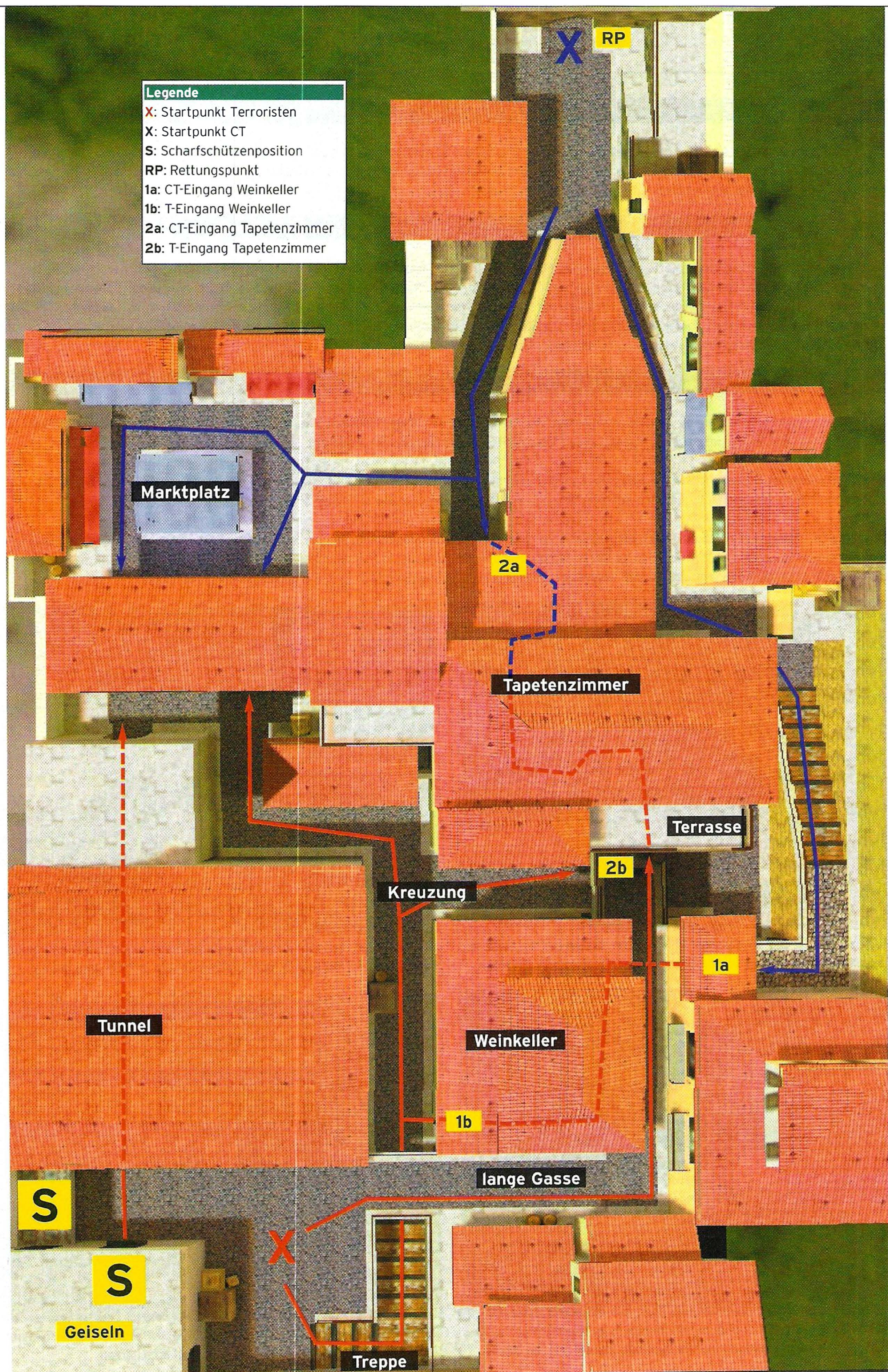


PRIMA AUSSICHTEN Der zweite Balkon eignet sich hervorragend für einen Scharfschützen. Das Terroristen-Haus liegt direkt vor Ihnen.



FASSADENKLETTERER Per Räuberleiter geht's hier auf das Dach. Vorsicht: Stürmen die Terrors das Tapetenzimmer, erwischt man Sie beim Klettern.

C


Legende
X: Startpunkt Terroristen
X: Startpunkt CT
S: Scharfschützenposition
RP: Rettungspunkt
1a: CT-Eingang Weinkeller
1b: T-Eingang Weinkeller
2a: CT-Eingang Tapetenzimmer
2b: T-Eingang Tapetenzimmer
X
RP
Marktplatz
2a
Tapetenzimmer
Terrasse
2b
Kreuzung
1a
Tunnel
Weinkeller
1b
lange Gasse
S
X
S
Geiseln
Treppe

Militia

Typ: Hostage-Rescue/Geiselbefreiung

Taktische Infos

Die Terroristen verschanzen sich mit vier Geiseln in einer Villa. Das zweistöckige Gebäude verfügt über fünf Eingänge. Auf dieser Karte kommen bevorzugt Scharfschützen zum Einsatz. Zwei Routen führen vom CT-Startpunkt zu dem Haus: Oberirdisch gelangt man auf die Vorderseite der Villa. Durch einen Abwasserkanal gelangt man auf die Rückseite des Hauses.

Tipps Terroristen

Sie haben es als Terrorist auf dieser Karte auf jeden Fall leichter. Der Vorplatz lässt sich durch gut platzierte Scharfschützen sichern. Ein zweiter Trupp sollte den Abwasserkanal besetzen, um etwaige Stoßtrupps abzufangen. Sollten Sie über wenig Geld verfügen oder in der Unterzahl spielen, ist es am einfachsten, sich mit den Geiseln in der Garage zu verschanzen. Wenn Sie dort das Licht ausschalten, haben Sie einen Vorteil gegenüber dem Eindringling. Wenn Sie sich allein in der Garage befinden, sollten Sie sich mitsamt der Geiseln auf dem Dachboden der Garage verstecken. Dort haben Sie aus dem hinteren Teil des Raumes eine ideale Schussposition auf beide Zugänge.

Tipps CTs

Auch wenn es meist besser ist, in der Gruppe anzugreifen, macht es auf dieser Karte durchaus Sinn, die Kräfte zu teilen. Ein Trupp versucht sein Glück oberirdisch, der andere im Abwasserkanal. Lassen Sie eine Route unbewacht, fällt Ihnen der Gegner allzu schnell in den Rücken.

Vorplatz (oberirdische Route): Achten Sie besonders auf Scharfschützen entlang der Hausfront. Nutzen Sie die Deckung hinter den Felsen. Oft stürmen übermütige Terroristen Ihnen auch auf dem Vorplatz entgegen. Seien Sie also auf einen schnellen Nahkampf vorbereitet.

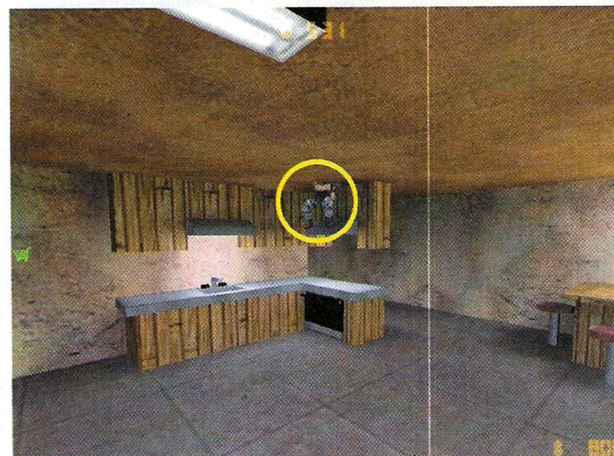
Abwasserkanal (unterirdische Route): Nach dem zweiten Knick in der Abwasserleitung müssen Sie mit Feindkontakt rechnen. Ein Teammitglied (am besten mit einem Scharfschützengewehr) sollte Deckung geben, während die Kollegen zur nächsten Ecke vorrücken. Blend- und Explosivgranaten wirken in der Kanalisation Wunder. Um es dem Gegner besonders schwer zu machen, können Sie am Kanaleingang das Licht ausschalten.



SCHARFSCHÜTZEN Der Vorplatz der Villa wird für CTs schnell zur Falle. Mit X gekennzeichnete Stellen sind bevorzugte Scharfschützen-Positionen.



SNIPER-DUELL Achten Sie auf die nebenstehend eingezeichneten Punkte, wenn Sie als CT mit dem Scharfschützen-Gewehr auf die Jagd gehen.



CAMPER-ALARM Kaum zu sehen und deswegen doppelt gefährlich: Terroristen hocken sich mit Vorliebe auf die Dunstabzugshaube in der Küche.



KANALRATTEN Auch im Abwasserkanal ist die AWP sehr wertvoll. Rechnen Sie an jeder Ecke mit einem gegnerischen Scharfschützen.

C

Office

Typ: Hostage-Rescue/Geiselbefreiung

Taktische Infos

Office ist ein großer Bürokomplex, der mit verwinkelten Gängen und kleinen Räumen gespickt ist. Die CTs gelangen über zwei Hauptrouten in das Gebäude. Da diese Karte sehr klein ist, dauert es nicht besonders lange, bis die beiden Parteien aufeinander treffen.

Tipps Terroristen

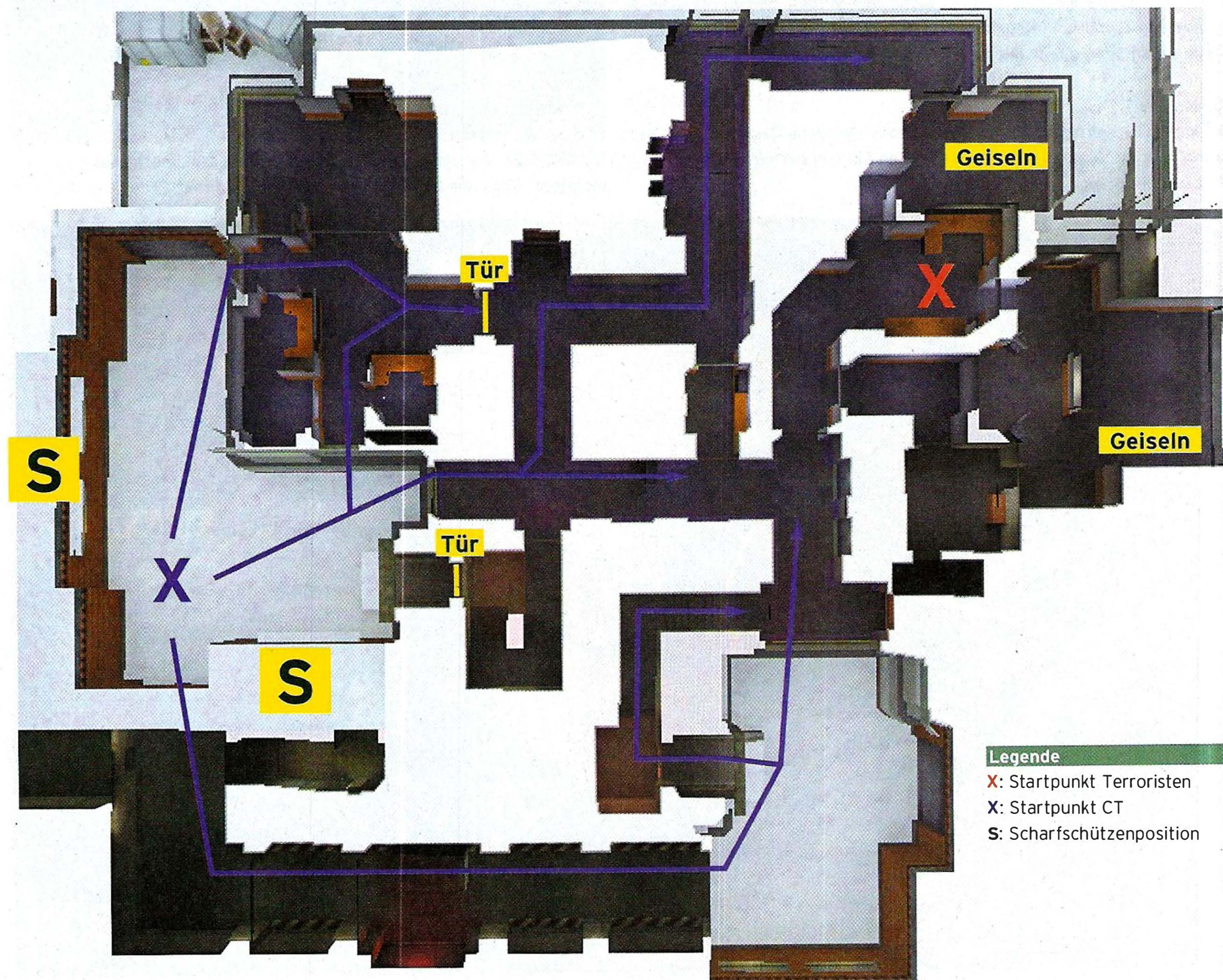
Schleppen Sie die Geiseln in einen abgelegenen Raum und sichern Sie die Haupteingänge. Es ist wesentlich schwerer, die CTs zu vertreiben, wenn diese sich erst einmal im Gebäude befinden. Verschanzen Sie sich im Notfall hinter Kisten und Schreibtischen. Ein Scharfschützengewehr macht in dieser Map keinen Sinn, es sei denn, Sie postieren sich vor dem Haus und wehren die erste Angriffswelle ab. Achten Sie vor allem auf das Geräusch, dass die mechanischen Türen machen, wenn Sie geöffnet werden. Diese dienen als eine Art Alarmanlage.

Tipps CTs

CTs haben bei dieser Mission reichlich Möglichkeiten, in das Gebäude einzudringen. Daher sollte sich das Team aufteilen und zur gleichen Zeit durch verschiedene Eingänge stürmen, um den Gegner zu verwirren. Postieren Sie einen Scharfschützen hinter dem Fenster (S), damit dieser die ersten Angreifer abwehren kann und den restlichen Gegnern den Weg zum Hinterausgang abschneidet. Die Fenster in den mechanischen Türen dienen hervorragend als Schießscharten. Denken Sie nur daran, dass die Terroristen diese schneller erreichen als die CTs.



ÜBERRASCHUNG Wenn Sie sich nach dem Start sputen, gelangen Sie mithilfe eines Kollegen auf diesen Vorsprung: Dort erwartet Sie der Gegner nicht.



Assault

Typ: Hostage-Rescue/Geiselbefreiung

Taktische Infos

Ein großes Lagerhaus wird von den Terroristen gehalten. Die CTs starten außerhalb des Gebäudes und können über drei Zugänge eindringen. Beide Parteien verfügen über Videokameras (Terroristen: vor dem Geiselraum; CT: im LKW am Startpunkt). Diese Karte gehört zu den CS-Klassikern und wird schon seit diversen Betas gespielt. Im Internet (z. B. www.counter-strike.de) finden Sie eine neuere Variante zum Download (Assault2k).

Tipps Terroristen

Der größte Vorteil der Terroristen besteht darin, dass die nur warten müssen, bis die CTs durch einen Eingang in das Haus eindringen. Besonders wichtig ist eine gute Verteilung der Spieler im Gebäude, wobei mindestens ein Teammitglied einen Zugang zum Gebäude bewachen muss. Ein Mitspieler sollte mithilfe der Monitore das Geschehen vor dem Gebäude im Auge behalten und gegebenenfalls seine Kollegen über die Position der CTs informieren. Die Terroristen sollten darauf achten, dass das Gitter des Lüftungsschachtes vor dem Geiselraum nicht von der eigenen Partei zerschossen wird. Durch das Geräusch des zerspringenden Gitters wissen Sie sofort, ob die CTs versuchen, durch den Schacht in das Gebäude zu gelangen.

Tipps CTs

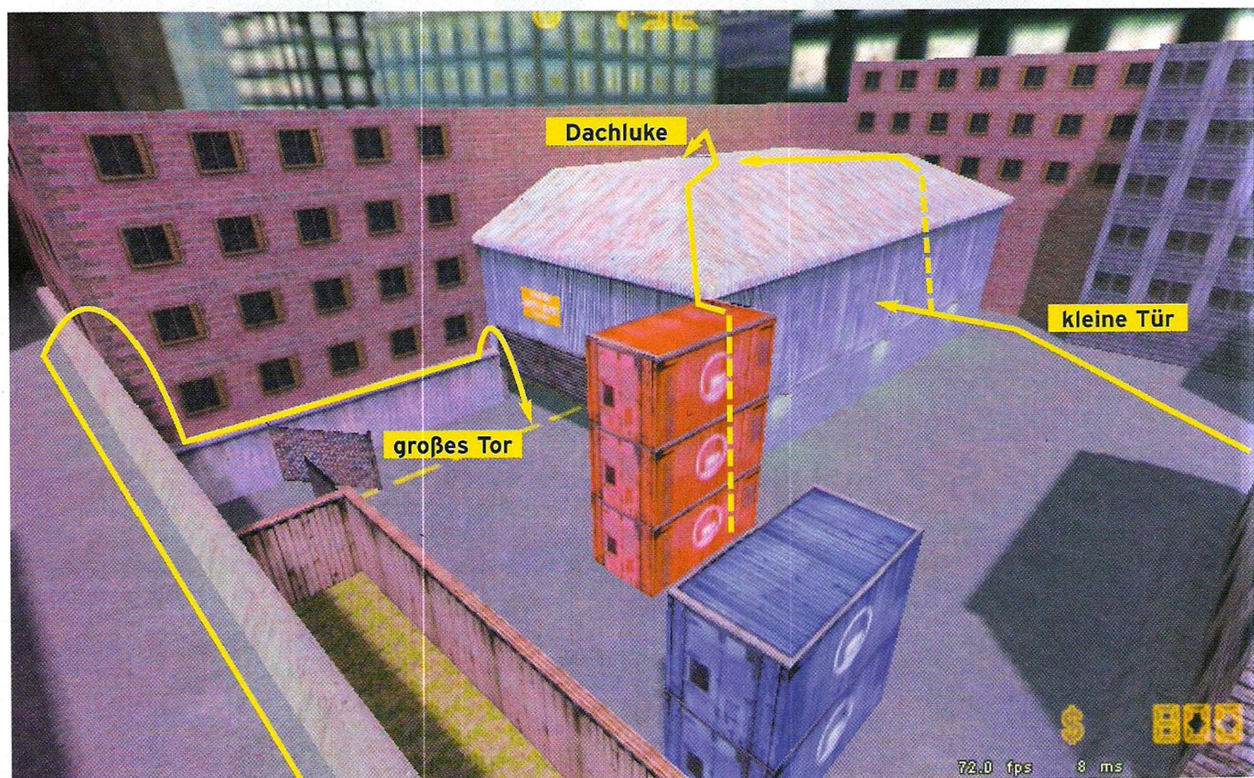
Dach:
Den Schacht können Sie durch zwei Ausgänge verlassen. Eine Öffnung befindet sich direkt vor dem Geiselraum und die andere auf der Galerie. Zur Ablenkung können Sie nun eine Granate in den einen Gang werfen und durch den anderen in das Haus eindringen. Für das Ablenkungsmanöver eignet sich besonders der Ausgang vor dem Geiselraum, da sich dort ein Gitter befindet, dass mit einem lauten Geräusch zerspringt und die Terroristen anlockt.

Großes Tor:
Wenn Sie durch das große Tor eindringen, müssen Sie sich darauf gefasst machen, dass Sie von allen Seiten beschossen werden. Setzen Sie deshalb gerade hier Blend- und Rauchgranaten ein. Ein Alleingang macht an dieser Stelle wenig Sinn, da Sie alleine nicht alle Bereiche abdecken können.

Kleine Tür:
Die kleine Tür verursacht so viel Lärm, dass sämtliche Gegner im Gebäude alarmiert sind. Ohne Blendgranaten sollten Sie erst gar nicht versuchen, dort einzudringen.



GEISELRAUM Vor dem Geiselraum befinden sich drei Überwachungsmonitore. Durch die Lüftungsluke gelangen CTs direkt zu den Geiseln.



Die Konsole

Was ist die Konsole?

Wie bei allen Spielen, die auf der *Quake*-Engine beruhen, kann man über die Konsole (englisch: Console) diverse Befehle eingeben. Diese Kommandos können das Programm an sich oder den Spielverlauf beeinflussen. Die Konsole können Sie nur verwenden, wenn Sie Ihre *Counter-Strike*-Verknüpfung ändern. Öffnen Sie die Windows-Verknüpfung mit einem Rechtsklick und wählen Sie „Eigenschaften" aus. Fügen Sie ans Ende der „Ziel"-Zeile den Befehl „- console" an. Ab jetzt können Sie im laufenden Spiel die Konsole mit der Taste „^" (links neben 1) öffnen.

Map-Voting, was ist das?

Auf CS-Servern geht es recht demokratisch zu. Wenn die Mehrheit der Spieler für eine andere Karte stimmt, wird diese vom Server geladen. Um ein Voting (Wahl) einzuleiten, gehen Sie in die Konsole und geben dort „listmaps" ein. Der Server zeigt Ihnen nun, welche Karten in welcher Reihenfolge gespielt werden. Jede Karte hat dabei eine Nummer. Wenn Sie nun für eine Karte abstimmen wollen, geben Sie in der Konsole „votemap X" ein. X steht für die Kartennummer.

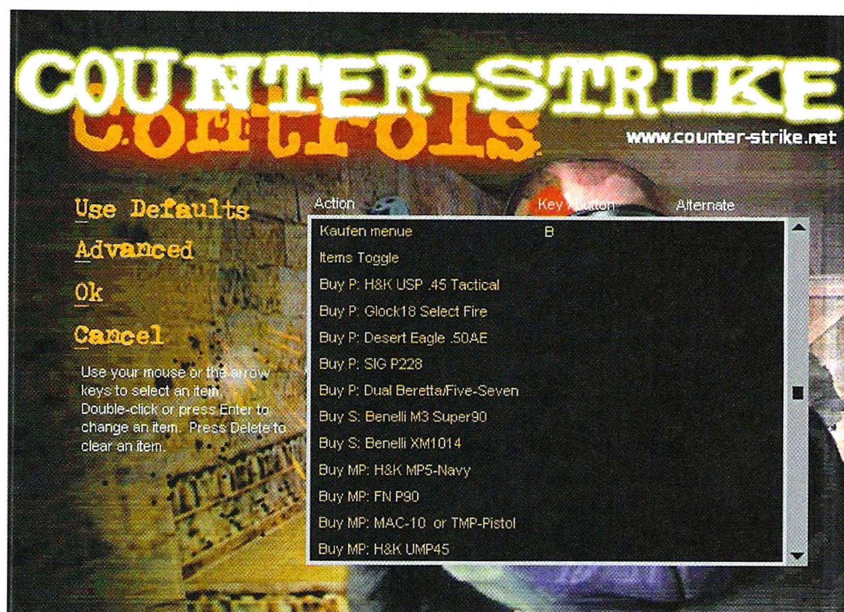
Manchmal erscheint: „Vote cast against Player XXX". Was heißt das?

Unliebsame Spieler können vom Server geworfen werden. Um herauszufinden, welche Nummer ein Spieler hat, geben Sie in der Konsole „listplayers" ein. Um gegen einen bestimmten Spieler zu stimmen, geben Sie „vote XXX" ein, wobei XXX die Spielernummer darstellt.

Sinnvolle Hilfsmittel

Was sind Scripte?

Die Steuerung von *CS* ist völlig frei programmierbar. Sie können auf eine einzige Taste durchaus eine Folge von zehn Befehlen legen. Diese Verkettungen werden in so genannten Scripten hinterlegt. Aber keine Angst: Sie müssen nicht selber programmieren. Auf *CS*-Internetseiten (beispielsweise www.counter-strike.de) finden Sie vorgefertigte Scripte und ausführliche Anleitungen dazu, wie man diese einbindet. Mit Allround-Scripten wie „Benpsycho's Aliases" oder „Vors Aliases" lassen sich diverse neue Funktionen ganz einfach im Steuerungsmenü von *Counter-Strike* auf Tasten legen. Sie können dann mit einem Tastendruck Ihre Waffen kaufen, die Farbe des Fadenkreuzes verändern oder die einzelnen Funkkommandos direkt auswählen.



SCRIPT SEI DANK **Allround-Scripte erweitern das Einstellungs-Menü von Counter-Strike um diverse neue Befehle. So kaufen Sie beispielsweise mit nur einem Tastendruck Ihre komplette Ausrüstung.**

Warum soll ich ein Script benutzen?

Sie holen weitaus mehr aus *CS* raus und können einfach schneller und besser spielen. Kaum ein erfahrener Spieler verzichtet auf den Einsatz von Scripten. Warum sollten Sie sich diesen Vorteil entgehen lassen?

Neue Fadenkreuze einbinden

Auf *CS*-Internetseiten kann man sich neue Fadenkreuze für die Scharfschützengewehre und den Zoom-Modus der Sturmgewehre herunterladen. Die Original-Fadenkreuze sind nicht besonders gut zu sehen. Schauen Sie sich auf den Internetseiten um und laden Sie sich einige Fadenkreuze herunter. Probieren Sie die neuen Zielhilfen aus. Sie werden bald merken, dass Sie viel besser treffen.

Die Musik in cs_italy nervt ungeheuerlich.

Bei cs_italy und cs_arabstreets (nicht in der Verkaufsversion enthalten) wurde Musik eingebunden. Die Lieder verleihen den Karten zwar sehr viel Flair und Atmosphäre, stören aber auf die Dauer. Die Musik-Dateien liegen im Verzeichnis\cstrike\sound\ambience (arabmusic.wav und opera.wav). Sichern Sie zunächst diese Dateien an einem anderen Ort oder benennen Sie sie um. Sie können nun eine eigene wav-Datei (PCM, 8 Bit, Mono) in das Verzeichnis kopieren und in opera.wav (italy) oder arabmusic.wav (arabstreets) umbenennen. Jetzt hören Sie während des Spiels diese Musik. Wenn Sie ganz ohne Musik spielen wollen, erstellen Sie eine neue Textdatei und benennen Sie diese in opera.wav oder arabmusic.wav um.

Was ist Punkbuster?

Seit kurzem wird das Anti-Cheat-Programm Punkbuster auf vielen Servern verwendet. Um auf diesen Servern spielen zu können, benötigen Sie das Punkbuster-Programm (www.punkbuster.com). Das Programm wird vor *Counter-Strike* gestartet und läuft im Hintergrund weiter. Ohne die Software werden Sie von geschützten Servern vom Spiel ausgeschlossen. Nähere Informationen erhalten Sie auf der Punkbuster-Homepage.

Danksagungen

PC Games bedankt sich beim Team von www.counter-strike.de und insbesondere bei Gunter Grimm alias [MOCL] Bender für seine Cartoons.

Tuning

Konsolenbefehle für mehr Spielleistung.

Mit dem Konsolenbefehl **„gl_texturemode gl_nearest_mipmap_nearest"** erzielen Sie ca. fünf Prozent Leistungszuwachs auf Kosten der Bildqualität (Texturen werden sehr grob gefiltert). Der Standardwert lautet **„gl_texturemode gl_nearest_mipmap_linear"**, die beste Qualität bekommen Sie mit **„gl_texturemode gl_linear_mipmap_linear"**. Mit **„cl_gibcount x"** (wobei x für einen Wert von 0-4 steht) und **„cl_giblife x"** (Wert von 0-25 Sekunden) bestimmen Sie, wie lange Sie wie viel Blut Ihrer Gegner sehen möchten. Je niedriger die Werte, desto höher die Framerate. Abschließend können Sie in der Konsole mit dem Befehl **„cl_gibvel scale x"** einstellen, wie detailliert die Gibs (= Überreste der Gegner) sind. Die Grundeinstellung ist **„cl_gibvelscale 1"**, wobei ein höherer Wert die Details der Gibs herunterschraubt und wiederum die Grafikkarte bei ihrer Arbeit entlastet. Besondere Bedeutung kommt dem Befehl **„fps_max x"** zu, es ist anzuraten, diesen Wert mit **„fps_max 100"** auf das Maximum zu setzen.

Rauchfreie Zone

Mehr Performance durch weniger Rauch und Patronenhülsen.

Eher kosmetischer Natur sind die Konsolenbefehle **„fastsprites"**, **„gunsmoke"**, **„max_smokepuffs"** und **„max_shells"**. Der Befehl **„fastsprites x"** beeinflusst die Qualmentwicklung einer Rauchgranate. Den Standardwert **„fastsprites 0"** quittieren selbst moderne Grafikkarten mit einem Einbruch der Framerate um ca. 50 Prozent. Um dem Pixelbeschleuniger Arbeit abzunehmen, empfehlen wir **„fastsprites 1"**. Sollte das nicht ausreichen, kann man bis auf **„fastsprites 3"** erhöhen. Mit **„gunsmoke 0"** können Sie den aufsteigenden Rauch aus dem Gewehrlauf abschalten, der Wert 1 aktiviert den Rauch wieder. Über den Befehl **„max_smokepuffs x"** können Sie die Rauchentwicklung verändern, die Ihre Kugeln beim Einschlag in Wände oder andere Objekte im Level erzeugen. Der Standardwert ist 120, mit dem Befehl **„max_smokepuffs 0"** schalten Sie den Effekt ab. **„max_shells x"** senkt die Anzahl der Patronenhülsen, die automatische Waffen auswerfen. Der Standardwert liegt bei **„max_shells 120"**, bei **„max_shells 0"** fliegen keine Hülsen mehr durch das Bild.

Einfache Tauschgeschäfte

Wie optimiere ich die Verbindung zum Spielserver?

Wie oft Server und eigener Rechner Informationen austauschen, wirkt sich natürlich auch auf Ihren Ping aus. Sendet der Server zu viele Datenpakete, verstopft er quasi Ihre Leitung. Die Folgen sind hohe Ping-Werte und Spielverzögerungen (= Lag). Umgekehrt können Sie Ihre Verbindungsqualität verschlechtern, indem Sie den Server mit Informationen bombardieren. Diese beiden wichtigen Parameter lassen sich mit zwei eng miteinander verknüpften Befehlen verändern. Mit dem Konsolenbefehl **„cl_cmdrate x"** legen Sie fest, wie viele Informationen der eigene Rechner zum Server schickt, der Wert ist standardmäßig auf 30 gesetzt. Bei einer guten ISDN-Verbindung sollte man den Wert probehalber auf 40 setzen, bei entsprechend besserer Internetanbindung (DSL und aufwärts) auf 50 oder mehr. Beobachten Sie dabei, wie sich Ihr Ping zu Ihrem Lieblingsserver entwickelt, und probieren Sie so lange mit unterschiedlichen Werten herum, bis Sie zu einem optimalen Ergebnis gelangen. Der Befehl **„cl_updaterate x"** bestimmt, wie viele Informationen der Server zu Ihrem PC auf die Reise schickt. Standardmäßig steht der Wert auf 20, wobei Modem-Spieler den Wert auf 15 senken und DSL/T1-Benutzer auf 25 bis 40 erhöhen sollten.

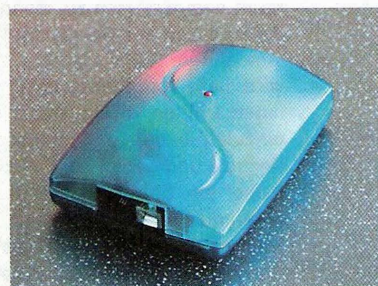
Lars Theune/Florian Weidhase

Ping-Berater

In dieser Liste finden Sie für Ihre Anbindung den richtigen „rate"-Wert.

Anbindung	rate-Wert
14.4k Modem	Hier hilft nur ein neues Modem.
28.8k Modem	2500 bis 3000
33.6k Modem	2900 bis 3900
56k Modem/ 1-Kanal-ISDN	3600 bis 5300
2-Kanal-ISDN	5000 bis 7000
Kabelmodem	5600 bis 10000
xDSL, T1+	7500 bis 20000
LAN (10 MBit oder 100 MBit)	20000

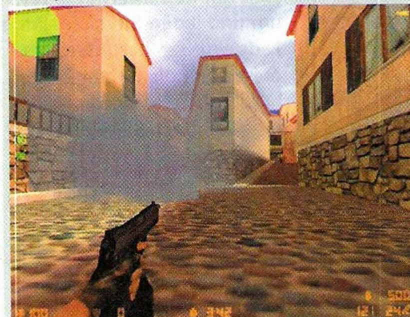
Suchen Sie sich aus der obigen Liste Ihre Internet-Anbindung heraus. Öffnen Sie in *Counter-Strike* mit der Taste „^" die Konsole und geben Sie den Befehl **„rate x"**, wobei das x für Ihren „rate"-Wert steht.



Schnell, aber hässlich

Hier sehen Sie den Unterschied zwischen feinen und groben Rauchwolken.

Konsolenbefehl Detailstufe: Hoch	Konsolenbefehl Detailstufe: Niedrig
Fastsprites 0	Fastsprites 3





VERNEBELT Der Rauch links im Bild ist zwar recht hübsch, würgt Ihrer Grafikkarte aber zu viel Füllrate ab. Rechts sehen Sie die schnelle, hässliche Variante.

A

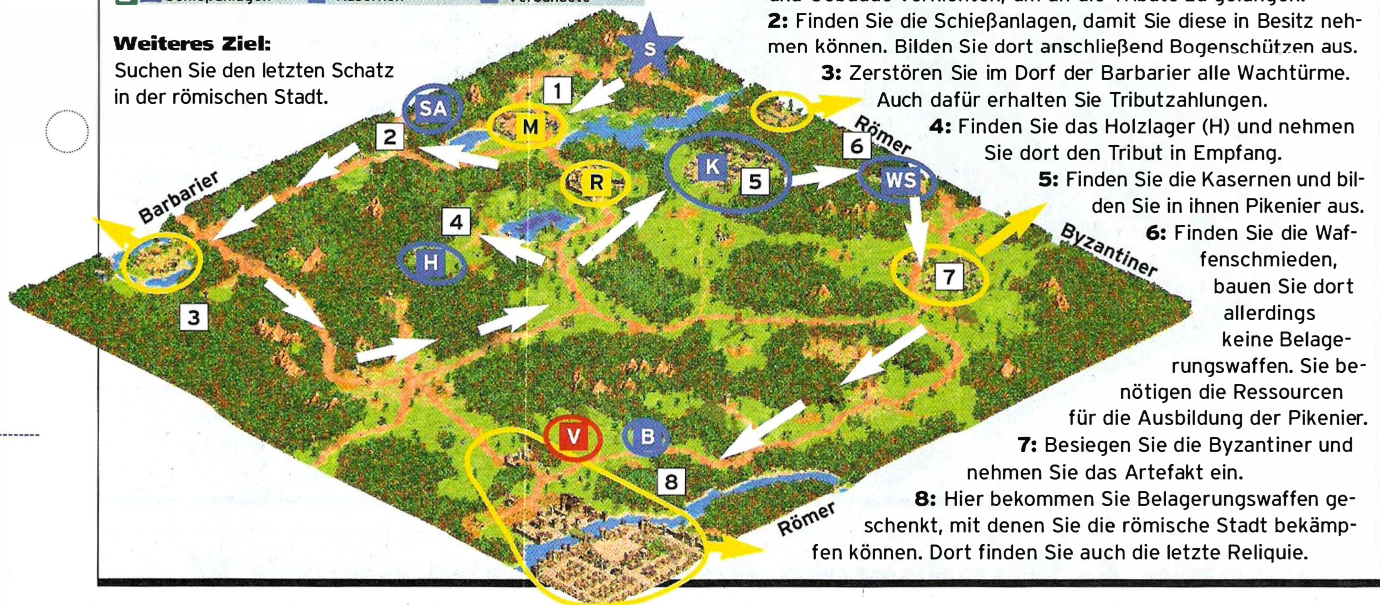
Age of Empires 2: Von Kimbern und Teutonen

Unsere Komplettlösung zum brandneuen AoE-2-Add-on macht Sie zum erfolgreichen Feldherren.

Kampagne 1: Die Ursprünge Deutschlands

Szenario 1: Kimbern und Teutonen

Missionsziel: Finden Sie die Artefakte und Schätze in den Dörfern der Walhallen, Barbarier und Malicier.

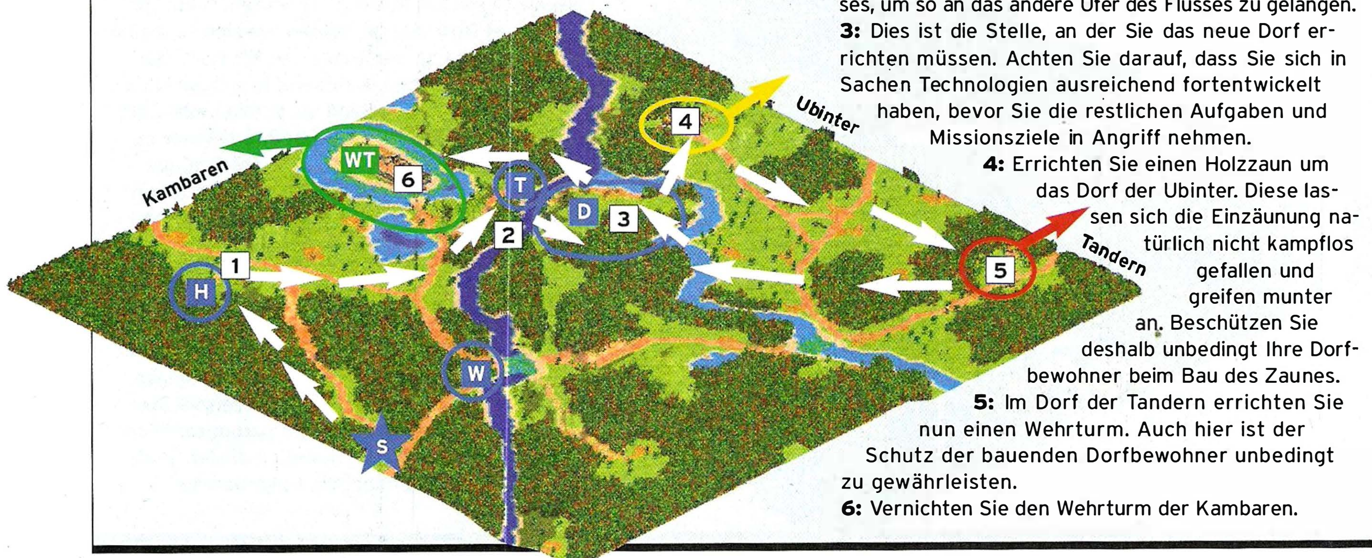


Weiteres Ziel:
Suchen Sie den letzten Schatz in der römischen Stadt.

1: Im Dorf der Malicier müssen Sie Vorposten, Marktkarren und Gebäude vernichten, um an die Tribute zu gelangen.
2: Finden Sie die Schießanlagen, damit Sie diese in Besitz nehmen können. Bilden Sie dort anschließend Bogenschützen aus.
3: Zerstören Sie im Dorf der Barbarier alle Wachtürme. Auch dafür erhalten Sie Tributzahlungen.
4: Finden Sie das Holzlager (H) und nehmen Sie dort den Tribut in Empfang.
5: Finden Sie die Kasernen und bilden Sie in ihnen Pikenier aus.
6: Finden Sie die Waffenschmieden, bauen Sie dort allerdings keine Belagerungswaffen. Sie benötigen die Ressourcen für die Ausbildung der Pikenier.
7: Besiegen Sie die Byzantiner und nehmen Sie das Artefakt ein.
8: Hier bekommen Sie Belagerungswaffen geschenkt, mit denen Sie die römische Stadt bekämpfen können. Dort finden Sie auch die letzte Reliquie.

Szenario 2: Germanen verdrängen Kelten

Missionsziel: Errichten Sie an der markierten Stelle eine neues Dorf.



Weitere Ziele:
Bauen Sie im Dorf der Tandern einen Wehrturm.
Bauen Sie einen Holzzaun um das Dorf der Ubinter.
Zerstören Sie den Wehrturm der Kambaren.

1: Gehen Sie mit Ihren Leuten zum Holzlager. Achtung: Schlagen Sie dafür den eingezeichneten Weg ein, damit Sie Ihre Dorfbewohner vor unzähligen hungrigen Wölfen schützen können.
2: Hier finden Sie das Transportschiff. Nutzen Sie dieses, um so an das andere Ufer des Flusses zu gelangen.
3: Dies ist die Stelle, an der Sie das neue Dorf errichten müssen. Achten Sie darauf, dass Sie sich in Sachen Technologien ausreichend fortentwickelt haben, bevor Sie die restlichen Aufgaben und Missionsziele in Angriff nehmen.
4: Errichten Sie einen Holzzaun um das Dorf der Ubinter. Diese lassen sich die Einzäunung natürlich nicht kampflos gefallen und greifen munter an. Beschützen Sie deshalb unbedingt Ihre Dorfbewohner beim Bau des Zaunes.
5: Im Dorf der Tandern errichten Sie nun einen Wehrturm. Auch hier ist der Schutz der bauenden Dorfbewohner unbedingt zu gewährleisten.
6: Vernichten Sie den Wehrturm der Kambaren.

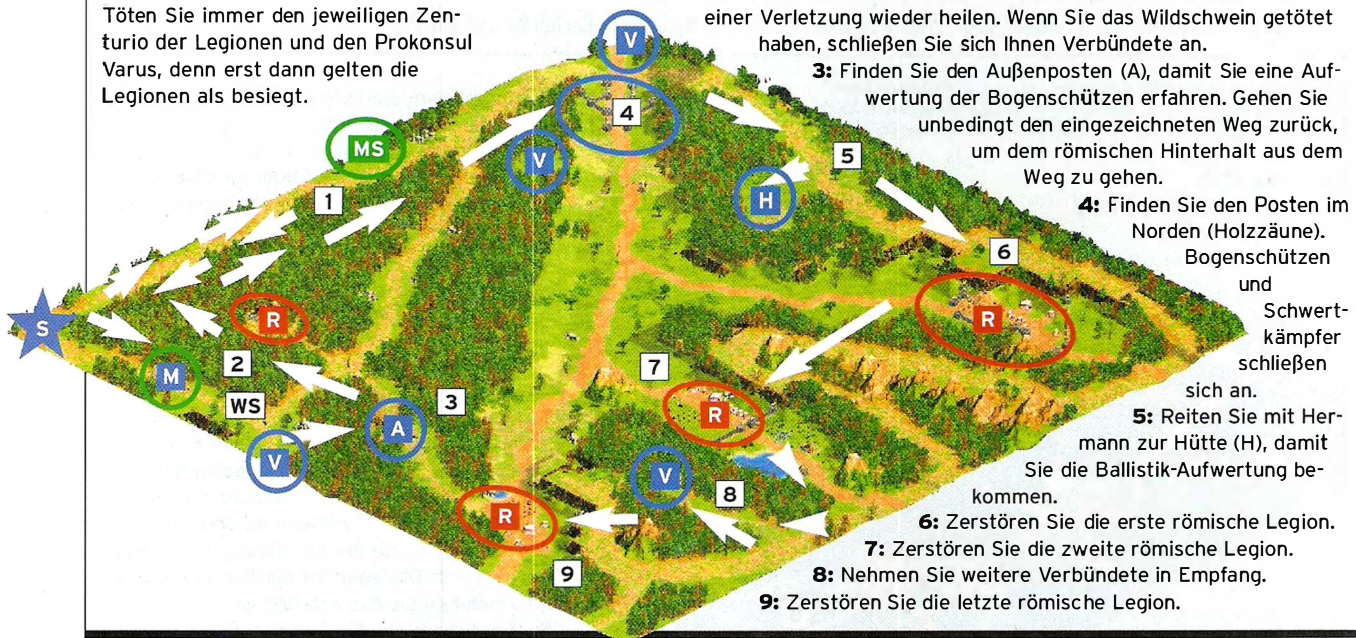
Szenario 3: Die Schlacht am Teutoburger Wald

Missionsziel: Überfallen Sie die drei römischen Legionen.

Legende
- ☆ Startpunkt
- MS Milizsoldat
- M Mönch
- WS Wildschwein
- V Verbündete
- A Außenposten
- H Hütte
- R Römer

Weitere Ziele:

Töten Sie immer den jeweiligen Zenturio der Legionen und den Prokonsul Varus, denn erst dann gelten die Legionen als besiegt.



1: Suchen Sie den Milizsoldaten auf. Dies führt dazu, dass die Rüstung und Angriffsstärke erhöht wird.

2: Reiten Sie zum Mönch und töten Sie dort das umherstreifende Wildschwein. Achten Sie beim Kampf mit dem Ungetüm darauf, dass Sie in der unmittelbaren Nähe des Mönches bleiben. So kann dieser Sie im Falle einer Verletzung wieder heilen. Wenn Sie das Wildschwein getötet haben, schließen Sie sich Ihnen Verbündete an.

3: Finden Sie den Außenposten (A), damit Sie eine Aufwertung der Bogenschützen erfahren. Gehen Sie unbedingt den eingezeichneten Weg zurück, um dem römischen Hinterhalt aus dem Weg zu gehen.

4: Finden Sie den Posten im Norden (Holzzäune). Bogenschützen und Schwertkämpfer schließen sich an.

5: Reiten Sie mit Hermann zur Hütte (H), damit Sie die Ballistik-Aufwertung bekommen.

6: Zerstören Sie die erste römische Legion.

7: Zerstören Sie die zweite römische Legion.

8: Nehmen Sie weitere Verbündete in Empfang.

9: Zerstören Sie die letzte römische Legion.

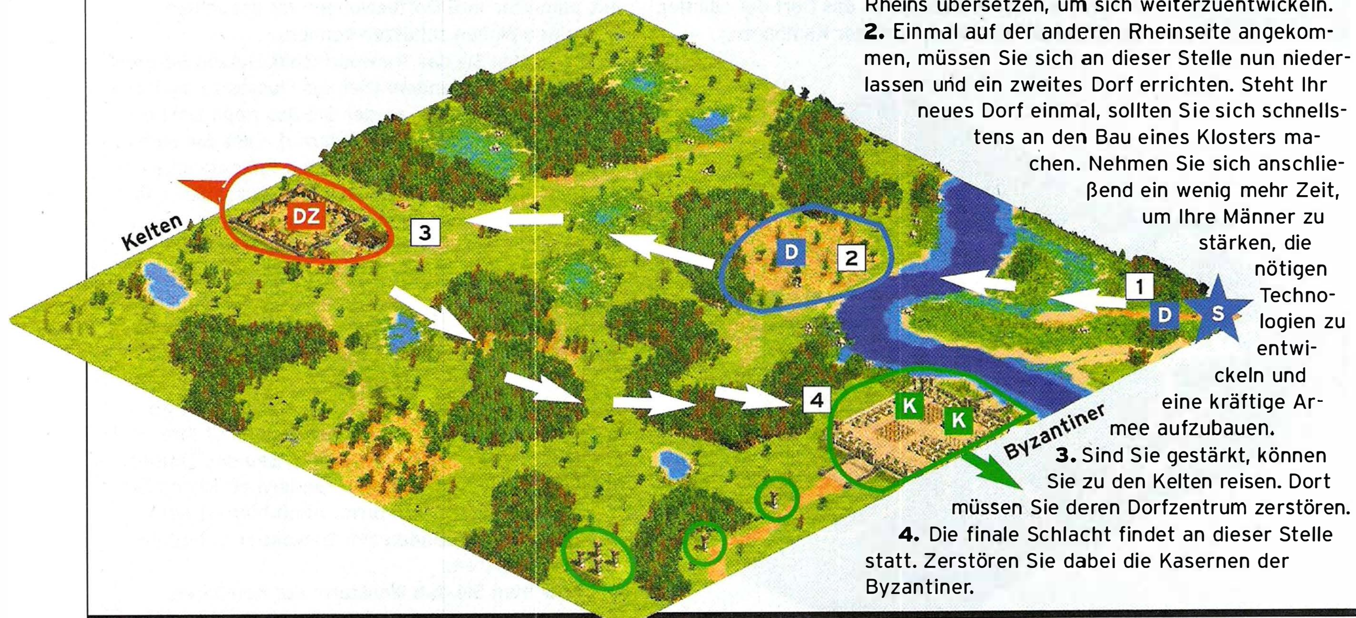
Szenario 4: Wanderung der Germanen nach W.

Missionsziel: Zerstören Sie die Kasernen der Byzantiner.

Legende
- ☆ Startpunkt
- D Bauen Sie hier das Dorf.
- DZ Dorfzentrum
- K Kaserne

Weitere Ziele:

Erhöhen Sie die Zahl Ihrer Dorfbewohner auf 20. Grünen Sie linksrheinisch ein neues Dorf. Bauen Sie ein Kloster. Zerstören Sie das Dorfzentrum der Kelten.



1. Bauen Sie ein Dorfzentrum und erhöhen Sie Ihre Bevölkerung auf 20. Ziehen Sie bei Angriffen des Feindes Ihre Leute durch Läuten der Glocke ins Dorfzentrum zurück. Wenn Sie die 20 erreicht haben, können Sie auf die andere Seite des Rheins übersetzen, um sich weiterzuentwickeln.

2. Einmal auf der anderen Rheinseite angekommen, müssen Sie sich an dieser Stelle nun niederlassen und ein zweites Dorf errichten. Steht Ihr neues Dorf einmal, sollten Sie sich schnellstens an den Bau eines Klosters machen. Nehmen Sie sich anschließend ein wenig mehr Zeit, um Ihre Männer zu stärken, die nötigen Technologien zu entwickeln und eine kräftige Armee aufzubauen.

3. Sind Sie gestärkt, können Sie zu den Kelten reisen. Dort müssen Sie deren Dorfzentrum zerstören.

4. Die finale Schlacht findet an dieser Stelle statt. Zerstören Sie dabei die Kasernen der Byzantiner.

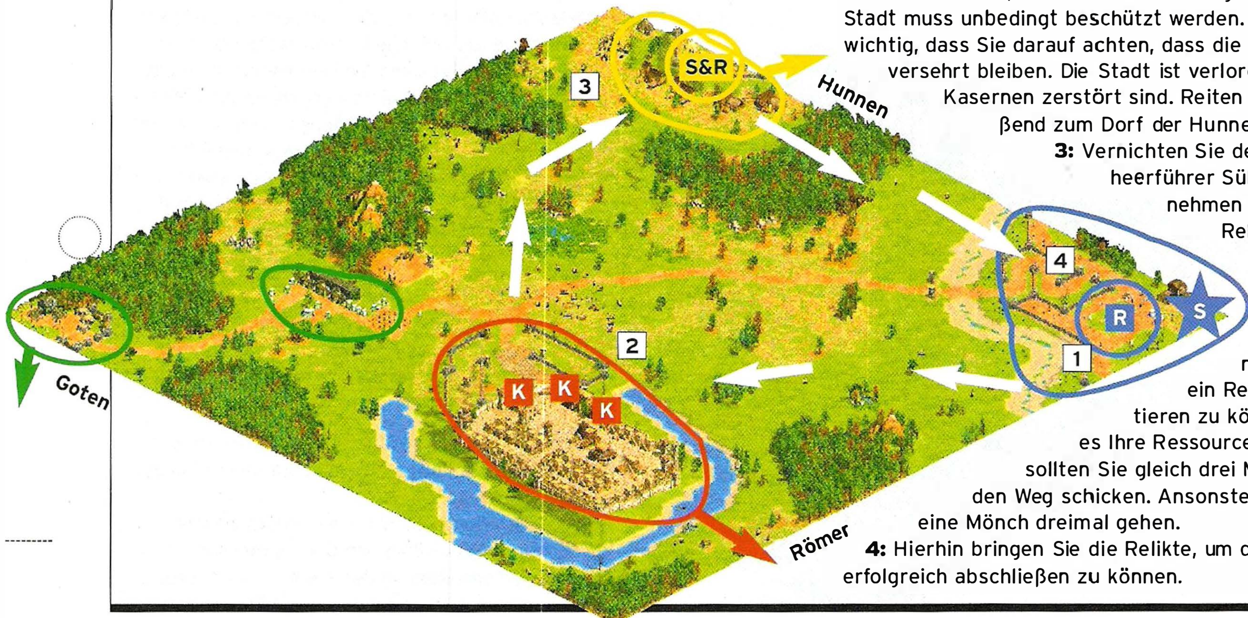
A

Szenario 5: Einfall der Hunnen

Missionsziel: Besiegen Sie den Heerführer der Hunnen.

Legende	
☆	Startpunkt
S&R	Sübegedei und die drei Relikte
R	Bringen Sie die Relikte hierhin.
K	Kasernen

Weitere Ziele:
Verteidigen Sie die römische Stadt. Bringen Sie die drei Relikte in Ihr Lager.



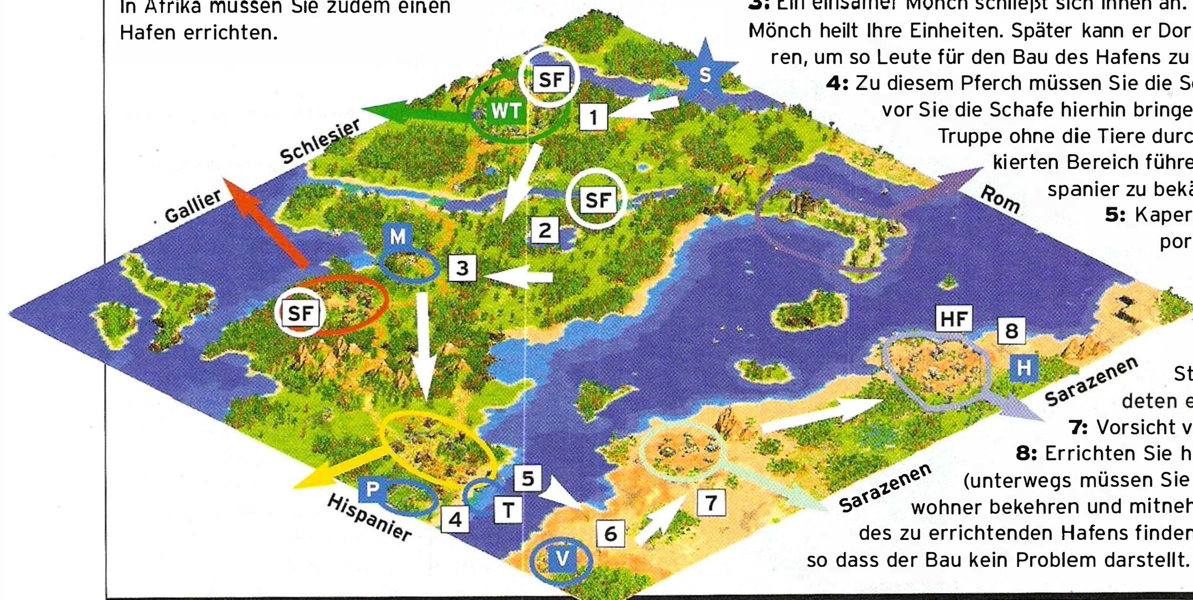
1: Entwickeln Sie Ihr Dorf so weit, dass Sie gestärkt für die weiteren Missionsziele sind. Wenn Sie zu früh zu Hunnenführer Sübegedei stürmen, werden Sie scheitern, da er natürlich bewacht wird.
2: Helfen Sie während des Aufbaus Ihrer Ökonomie Ihren Verbündeten, den Römern. Achtung: Die römische Stadt muss unbedingt beschützt werden. Dabei ist es wichtig, dass Sie darauf achten, dass die Kasernen unversehrt bleiben. Die Stadt ist verloren, wenn die Kasernen zerstört sind. Reiten Sie anschließend zum Dorf der Hunnen.
3: Vernichten Sie den Hunnenheerführer Sübegedei und nehmen Sie die drei Relikte in Empfang. Beachten Sie, dass Sie einen Mönch benötigen, um ein Relikt transportieren zu können. Wenn es Ihre Ressourcen erlauben, sollten Sie gleich drei Mönche auf den Weg schicken. Ansonsten muss der eine Mönch dreimal gehen.
4: Hierhin bringen Sie die Relikte, um das Szenario erfolgreich abschließen zu können.

Szenario 6: Raubzug der Vandalen

Missionsziel: Zerstören Sie den Wehrturm der Schlesier.

Legende					
☆	Startpunkt	P	Pferch	V	Verbündete
SF	Schafe	T	Transportschiff	HF	Hafen
M	Mönch	WT	Wehrturm	H	Holzlager

Weitere Ziele:
Bringen Sie insgesamt sechs Schafe in den Pferch. In Afrika müssen Sie zudem einen Hafen errichten.



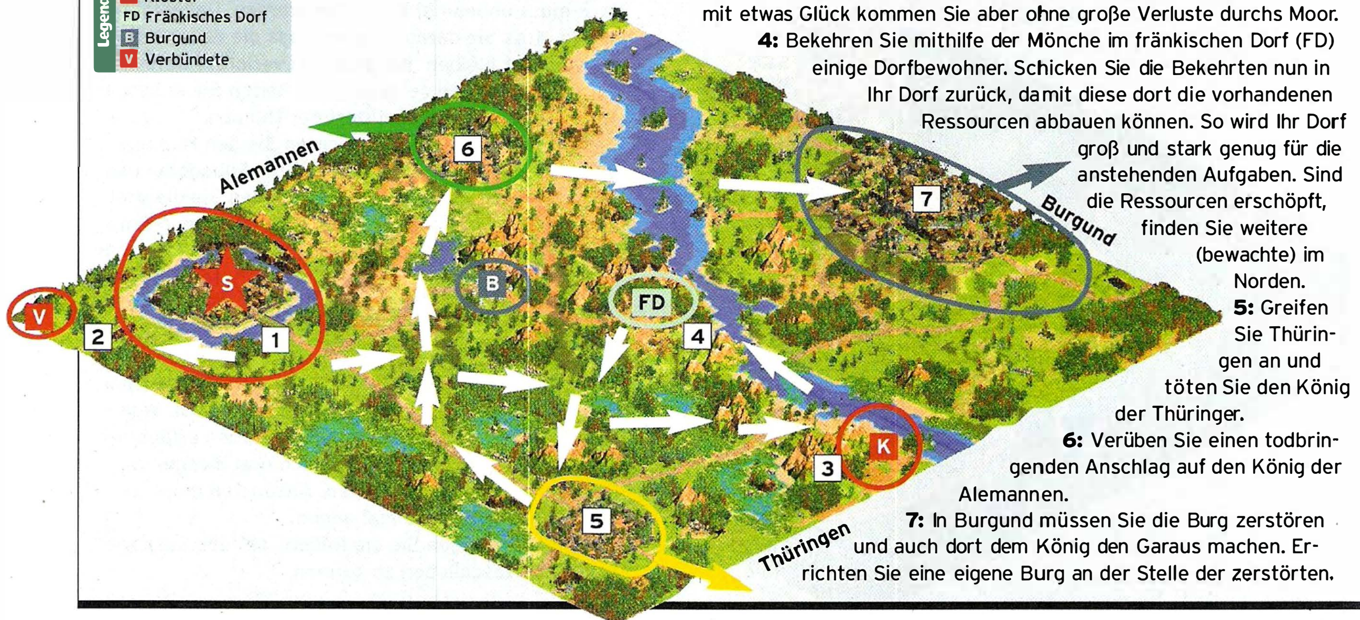
1: Zerstören Sie den Wachturm der Schlesier. Hier finden Sie die ersten fünf Schafe.
2: Im Wald versteckt finden Sie ein weiteres Schaf. Wenn Sie dieses mit auf die Reise nehmen, können Sie sich den Weg zu den kampflustigen und bis an die Zähne bewaffneten Galliern sparen.
3: Ein einsamer Mönch schließt sich Ihnen an. Wichtig: Der Mönch heilt Ihre Einheiten. Später kann er Dorfbewohner bekehren, um so Leute für den Bau des Hafens zu gewinnen.
4: Zu diesem Pferch müssen Sie die Schafe bringen. Bevor Sie die Schafe hierhin bringen, sollten Sie Ihre Truppe ohne die Tiere durch den gelb markierten Bereich führen, um dort die Hispanier zu bekämpfen.
5: Kapern Sie die Transportschiffe und setzen Sie nach Afrika über.
6: Sammeln Sie an dieser Stelle Ihre Verbündeten ein.
7: Vorsicht vor den Sarazenen.
8: Errichten Sie hier den Hafen (unterwegs müssen Sie einige Dorfbewohner bekehren und mitnehmen). In der Nähe des zu errichtenden Hafens finden Sie ein Holzlager, so dass der Bau kein Problem darstellt.

Szenario 7: Die Einigung der Germanen

Missionsziel: Besiegen Sie alle drei gegnerischen Könige.

Weitere Ziele:
König Chlodwig muss überleben. Zerstören Sie die Burg der Burgunder und errichten Sie dort eine eigene Burg.





1: Entwickeln Sie an der Schmiede verbesserte Rüstungen und werten Sie Ihre Angriffsstärke auf.
2: Sammeln Sie an dieser Stelle die Verbündeten ein. Nehmen Sie dort auch die Mange mit.
3: Bringen Sie König Chlodwig zu den fränkischen Mönchen im Osten, wo er getauft werden kann. Einen sicheren Weg dorthin gibt es nicht, mit etwas Glück kommen Sie aber ohne große Verluste durchs Moor.
4: Bekehren Sie mithilfe der Mönche im fränkischen Dorf (FD) einige Dorfbewohner. Schicken Sie die Bekehrten nun in Ihr Dorf zurück, damit diese dort die vorhandenen Ressourcen abbauen können. So wird Ihr Dorf groß und stark genug für die anstehenden Aufgaben. Sind die Ressourcen erschöpft, finden Sie weitere (bewachte) im Norden.
5: Greifen Sie Thüringen an und töten Sie den König der Thüringer.
6: Verüben Sie einen todbringenden Anschlag auf den König der Alemannen.
7: In Burgund müssen Sie die Burg zerstören und auch dort dem König den Garaus machen. Errichten Sie eine eigene Burg an der Stelle der zerstörten.

Kampagne 2: Die Karolinger

Szenario 1: Bonifatius

Missionsziel: Errichten Sie in jedem der germanischen Dörfer ein Kloster.

Weitere Ziele:
Fällen Sie die heilige Eiche. Sorgen Sie dafür, dass Bonifatius das Szenario überlebt.

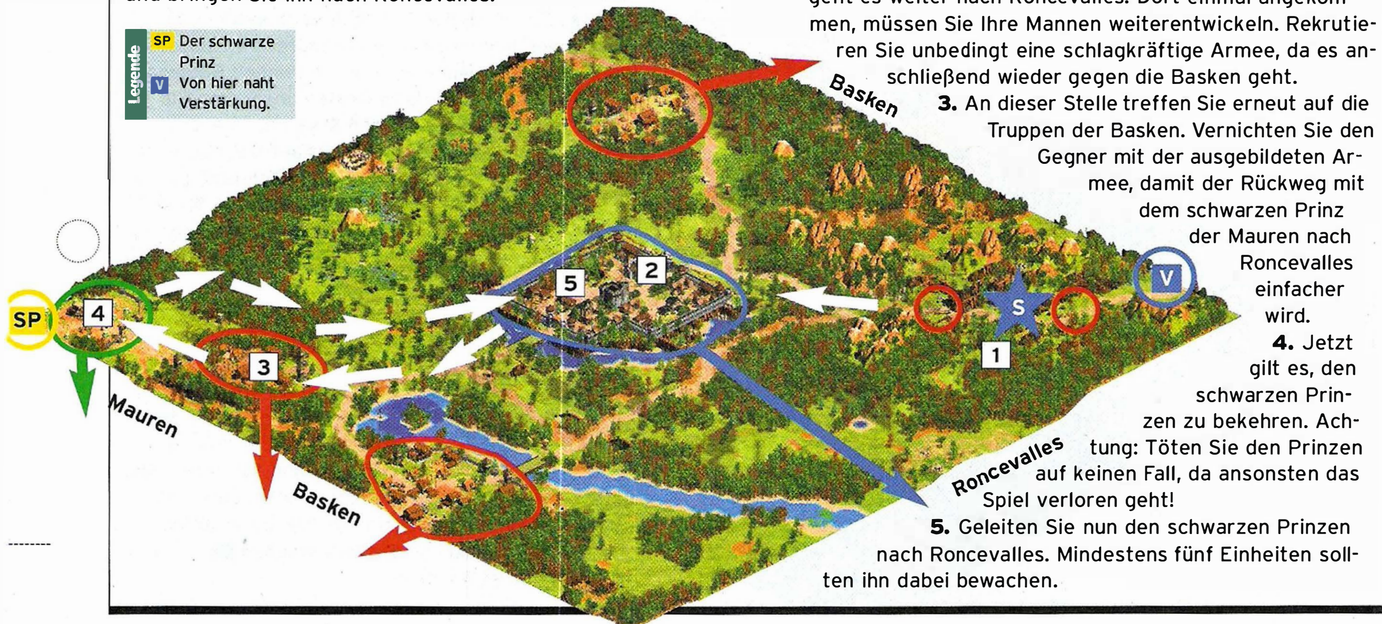
Legende
S Startpunkt
D Bauen Sie an dieser Stelle Ihr Dorf.
E Standort der heiligen Eiche

1. An dieser Stelle müssen Sie einige Dorfbewohner und gegnerische Kämpfer bekehren lassen. Schicken Sie dafür den Mönch Bonifatius auf die Reise. Danach müssen Sie im Dorf der Thüringer das erste Kloster errichten.
2. Erstellen Sie an dieser Stelle (D) das Dorf. Bevor Sie weiter voranschreiten, sollten Sie eine gesunde Ökonomie aufgebaut haben. Entwickeln Sie dazu das Militär und die Technologien weiter.
3. Errichten Sie hier das zweite Kloster im Dorf der Alemannen.
4. Errichten Sie an dieser Stelle Kloster Nummer 3 bei den Visigoten.
5. Nun müssen Sie das dritte Kloster im germanischen Dorf der Sachsen errichten, um eines der Missionsziele zu erfüllen. Erst jetzt sollten Sie zur Eiche ziehen.
6. An diesem Punkt steht die heilige Eiche. Also fällen Sie den Baum schleunigst. Um dies zu bewerkstelligen, sind mindestens drei Dorfbewohner nötig. Außerdem muss Bonifatius selbst bei der Tat dabei sein.

Szenario 2: Der Pass von Roncevalles

Missionsziel: Verteidigen Sie Roncevalles.

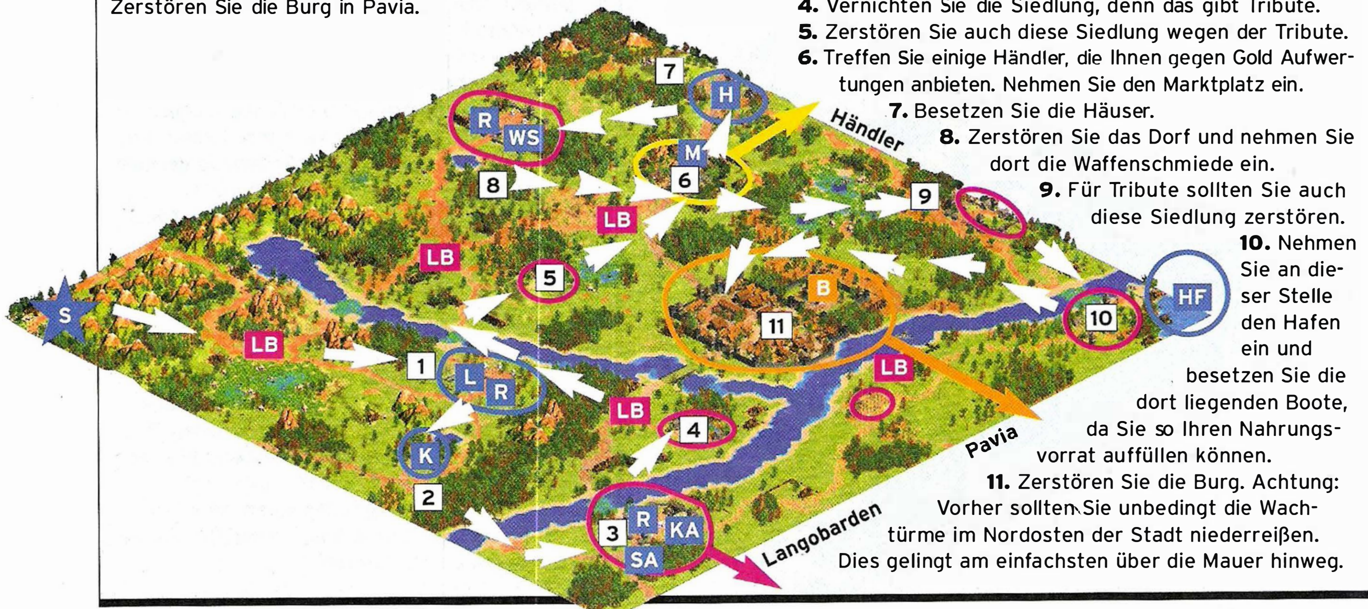
Weitere Ziele:
Halten Sie im ersten Gefecht so lange durch, bis Verstärkung naht. Kehren Sie nach Roncevalles zurück und verteidigen Sie die Stadt. Nehmen Sie den Prinz der Mauren gefangen und bringen Sie ihn nach Roncevalles.



1. Sie müssen den baskischen Angriff überstehen, bis die ersehnte Verstärkung eintrifft und Ihnen zur Seite steht. Da die Truppen der Nachhut aus dem Osten herangeeilt kommen, sollten Sie die Flucht dorthin antreten.
2. Wenn Sie den Basken den Garaus gemacht haben, geht es weiter nach Roncevalles. Dort einmal angekommen, müssen Sie Ihre Mannen weiterentwickeln. Rekrutieren Sie unbedingt eine schlagkräftige Armee, da es anschließend wieder gegen die Basken geht.
3. An dieser Stelle treffen Sie erneut auf die Truppen der Basken. Vernichten Sie den Gegner mit der ausgebildeten Armee, damit der Rückweg mit dem schwarzen Prinz der Mauren nach Roncevalles einfacher wird.
4. Jetzt gilt es, den schwarzen Prinzen zu bekehren. Achtung: Töten Sie den Prinzen auf keinen Fall, da ansonsten das Spiel verloren geht!
5. Geleiten Sie nun den schwarzen Prinzen nach Roncevalles. Mindestens fünf Einheiten sollten ihn dabei bewachen.

Szenario 3: Vernichtung der Langobarden

Missionsziel: Besiegen Sie die Langobarden.



Weiteres Ziel:
Zerstören Sie die Burg in Pavia.

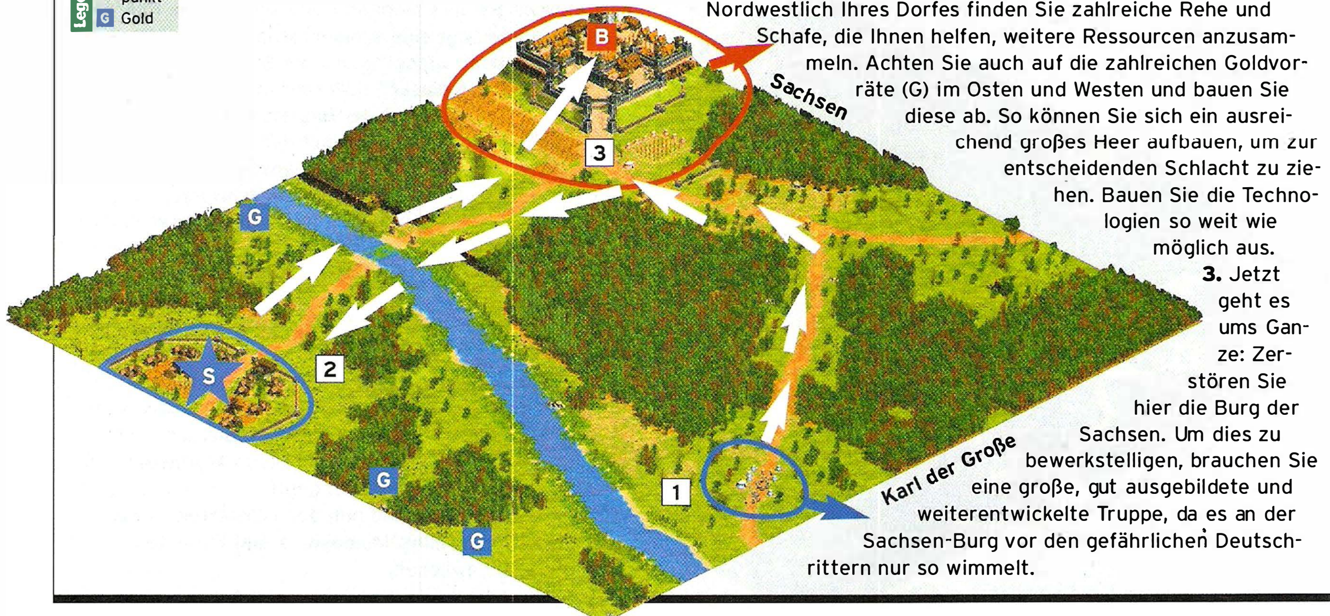
1. Hier finden Sie das Lager.
2. Nehmen Sie das Kloster ein und bringen Sie das Relikt aus dem Lager ins Kloster.
3. Wenn Sie sich mit mehreren Soldaten vor der Kaserne und der Schießanlage postieren, gehen diese in Ihren Besitz über. Zerstören Sie den Rest.
4. Vernichten Sie die Siedlung, denn das gibt Tribute.
5. Zerstören Sie auch diese Siedlung wegen der Tribute.
6. Treffen Sie einige Händler, die Ihnen gegen Gold Aufwertungen anbieten. Nehmen Sie den Marktplatz ein.
7. Besetzen Sie die Häuser.
8. Zerstören Sie das Dorf und nehmen Sie dort die Waffenschmiede ein.
9. Für Tribute sollten Sie auch diese Siedlung zerstören.
10. Nehmen Sie an dieser Stelle den Hafen ein und besetzen Sie die dort liegenden Boote, da Sie so Ihren Nahrungsvorrat auffüllen können.
11. Zerstören Sie die Burg. Achtung: Vorher sollten Sie unbedingt die Wachtürme im Nordosten der Stadt niederreißen. Dies gelingt am einfachsten über die Mauer hinweg.

Szenario 4: Aufstand der Sachsen

Missionsziel: Besiegen Sie Widukind.

Weitere Ziele:
Zerstören Sie die sächsische Burg. Sorgen Sie dafür, dass Karl der Große das Szenario überlebt.





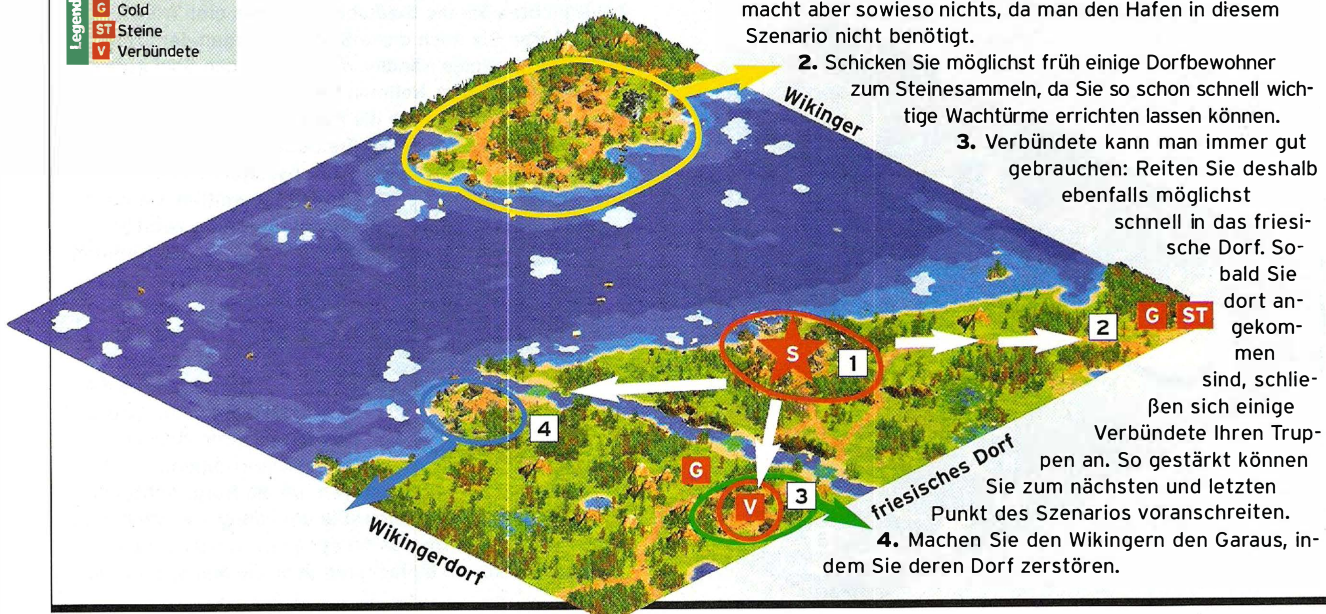
1. Bringen Sie Karl den Großen und sein Heer zum Dorf. In der kompletten Mission müssen Sie darauf achten, dass Karl kein Haar gekrümmt wird. Eine Art Geleitschutz für ihn ist sinnvoll. Halten Sie ihn auf jeden Fall aus den Kämpfen heraus. Gerade zu Beginn greifen die Gegner schnell an.
2. Entwickeln Sie das Dorf weiter. Technologie und Militär müssen vor dem Angriff auf die sächsische Burg weiterentwickelt werden. Nordwestlich Ihres Dorfes finden Sie zahlreiche Rehe und Schafe, die Ihnen helfen, weitere Ressourcen anzusammeln. Achten Sie auch auf die zahlreichen Goldvorräte (G) im Osten und Westen und bauen Sie diese ab. So können Sie sich ein ausreichend großes Heer aufbauen, um zur entscheidenden Schlacht zu ziehen. Bauen Sie die Technologien so weit wie möglich aus.
3. Jetzt geht es ums Ganze: Zerstören Sie hier die Burg der Sachsen. Um dies zu bewerkstelligen, brauchen Sie eine große, gut ausgebildete und weiterentwickelte Truppe, da es an der Sachsen-Burg vor den gefährlichen Deutschrittern nur so wimmelt.

Szenario 5: Der Einfall der Wikinger

Missionsziel: Vergrößern Sie Ihre Bevölkerung auf 25 Dorfbewohner.

Weitere Missionsziele:
Das eigene Dorfzentrum darf nicht zerstört werden. Zerstören Sie das Wikinger-Dorf.





1. Entwickeln Sie sogleich in der Schmiede die Durchschlagskraft der Pfeile weiter. Wenn Sie währenddessen angegriffen werden, schicken Sie Ihre Dorfbewohner ins Dorfzentrum, indem Sie die Glocke läuten. So können Sie das Dorfzentrum schützen. Versuchen Sie gar nicht erst, den Hafen zu verteidigen, denn dies ist nahezu unmöglich. Das macht aber sowieso nichts, da man den Hafen in diesem Szenario nicht benötigt.
2. Schicken Sie möglichst früh einige Dorfbewohner zum Steinesammeln, da Sie so schon schnell wichtige Wachtürme errichten lassen können.
3. Verbündete kann man immer gut gebrauchen: Reiten Sie deshalb ebenfalls möglichst schnell in das friesische Dorf. Sobald Sie dort angekommen sind, schließen sich einige Verbündete Ihren Truppen an. So gestärkt können Sie zum nächsten und letzten Punkt des Szenarios voranschreiten.
4. Machen Sie den Wikingern den Garaus, indem Sie deren Dorf zerstören.

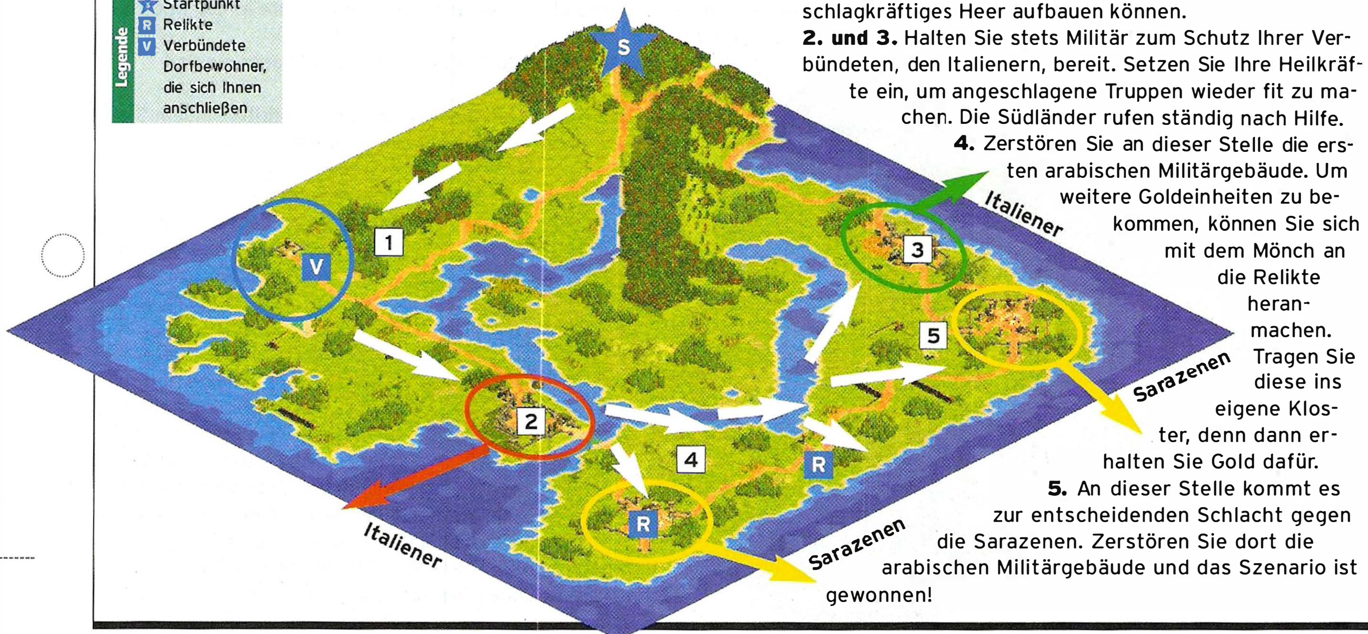
A

Szenario 6: Einfall der Araber

Missionsziel: Zerstören Sie alle Militärgebäude der Araber.

Weitere Ziele:
Ihre Verbündeten, die Italiener, dürfen nicht besiegt werden. Karl der Große darf nicht sterben.





1. In diesem Bereich der Karte finden Sie einige verbündete Dorfbewohner, die sich Ihnen schnell anschließen. Nun können Sie damit beginnen, ein Dorf zu errichten und eine funktionierende Wirtschaft aufzubauen. Dies ist vor allem deshalb nötig, weil Sie schnell ein großes und schlagkräftiges Heer aufbauen können.

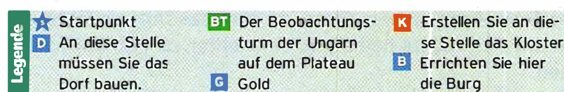
2. und 3. Halten Sie stets Militär zum Schutz Ihrer Verbündeten, den Italienern, bereit. Setzen Sie Ihre Heilkräfte ein, um angeschlagene Truppen wieder fit zu machen. Die Südländer rufen ständig nach Hilfe.

4. Zerstören Sie an dieser Stelle die ersten arabischen Militärgebäude. Um weitere Goldeinheiten zu bekommen, können Sie sich mit dem Mönch an die Relikte heranmachen. Tragen Sie diese ins eigene Kloster, denn dann erhalten Sie Gold dafür.

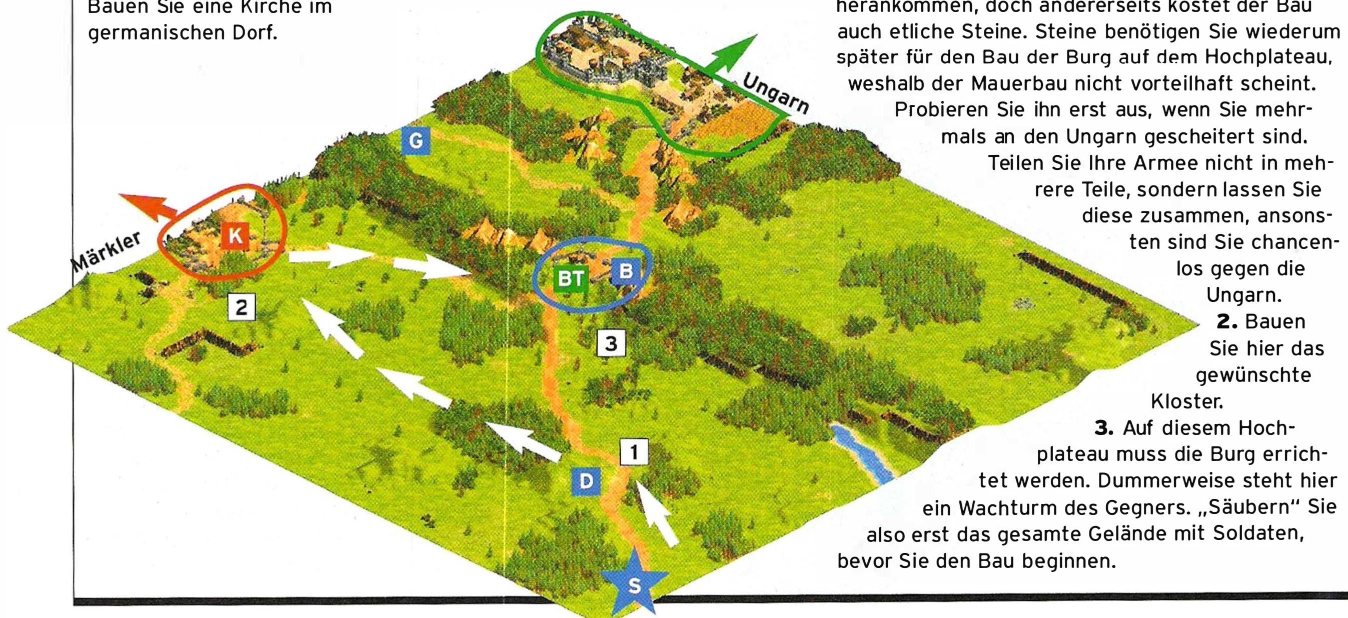
5. An dieser Stelle kommt es zur entscheidenden Schlacht gegen die Sarazenen. Zerstören Sie dort die arabischen Militärgebäude und das Szenario ist gewonnen!

Szenario 7: Verteidigung gegen die Magyaren

Missionsziel: Bauen Sie eine Burg auf dem Hochplateau.



Weiteres Ziel:
Bauen Sie eine Kirche im germanischen Dorf.



1. Bauen Sie an dieser Stelle Ihr Dorf. Gleich zu Beginn sollten Sie sich sputen und schnell in die Feudalzeit, nicht viel später in die Ritterzeit vordringen. Es ist möglich, dass Sie den Pass mit einer Mauer blockieren. Diese Taktik hat zwar den Vorteil, dass die Ungarn weniger aggressiv an Sie herankommen, doch andererseits kostet der Bau auch etliche Steine. Steine benötigen Sie wiederum später für den Bau der Burg auf dem Hochplateau, weshalb der Mauerbau nicht vorteilhaft scheint. Probieren Sie ihn erst aus, wenn Sie mehrmals an den Ungarn gescheitert sind. Teilen Sie Ihre Armee nicht in mehrere Teile, sondern lassen Sie diese zusammen, ansonsten sind Sie chancenlos gegen die Ungarn.

2. Bauen Sie hier das gewünschte Kloster.

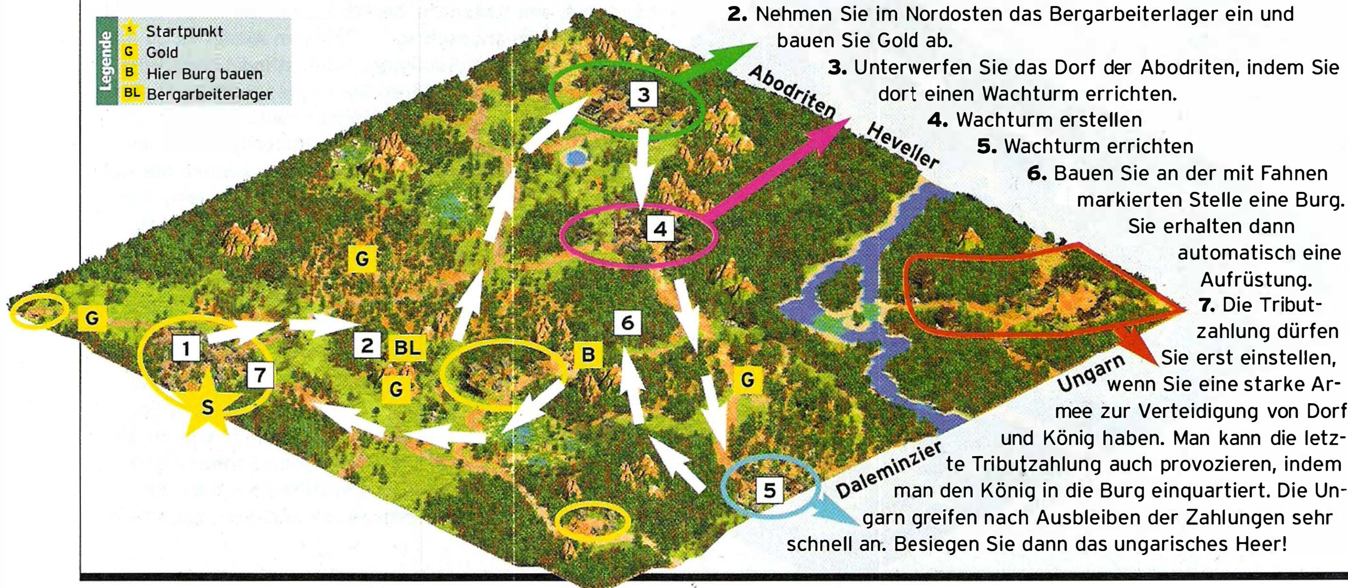
3. Auf diesem Hochplateau muss die Burg errichtet werden. Dummerweise steht hier ein Wachturm des Gegners. „Säubern" Sie also erst das gesamte Gelände mit Soldaten, bevor Sie den Bau beginnen.

Kampagne 3: Das erneuerte Reich

Szenario 1: Heinrich der Vogler

Missionsziel: Heinrich der Vogler muss überleben.

Weitere Ziele:
Besiegen Sie das ungarische Heer. Unterwerfen Sie drei slawische Dörfer, errichten Sie in jedem Dorf einen Wachturm. Errichten Sie eine Burg.

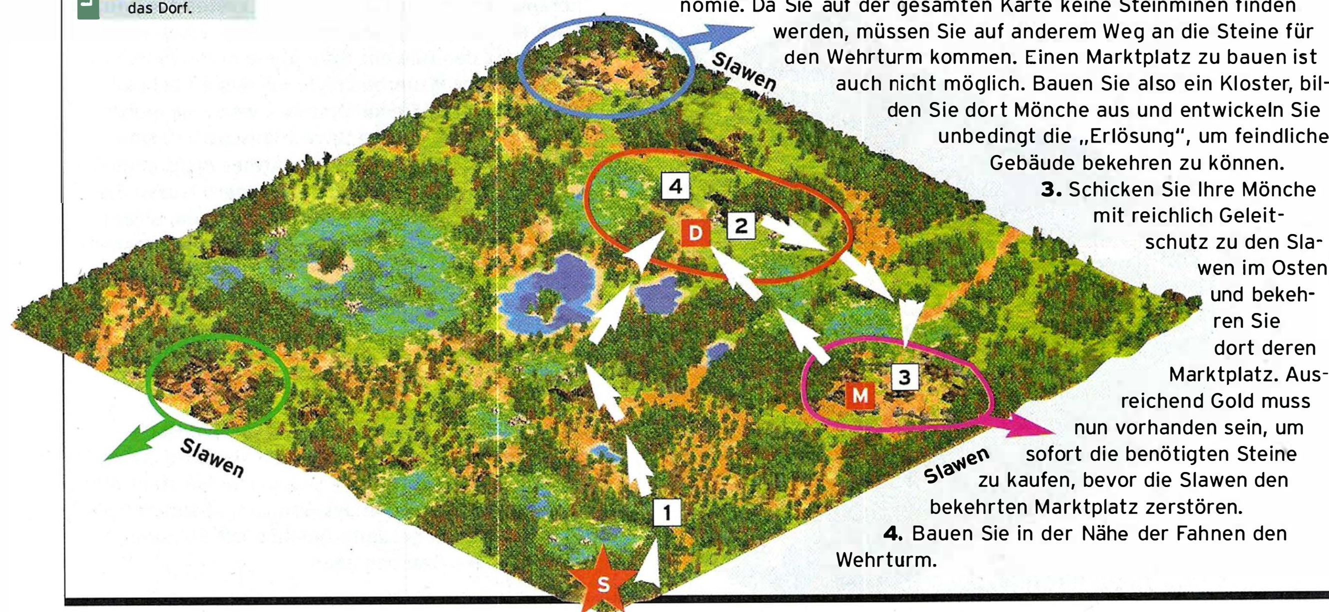


1. Als Erstes müssen Sie unbedingt 200 Goldtribute an die Ungarn zahlen, sonst greifen diese Sie sofort an. Entwickeln Sie die Technologie und Wirtschaft weiter. Bauen Sie eine gemischte Armee auf. Behalten Sie immer 200 Goldstücke in der Hinterhand, um alle zwölf Minuten Tribute an die Ungarn zu zahlen.
2. Nehmen Sie im Nordosten das Bergarbeiterlager ein und bauen Sie Gold ab.
3. Unterwerfen Sie das Dorf der Abodriten, indem Sie dort einen Wachturm errichten.
4. Wachturm erstellen
5. Wachturm errichten
6. Bauen Sie an der mit Fahnen markierten Stelle eine Burg. Sie erhalten dann automatisch eine Aufrüstung.
7. Die Tributzahlung dürfen Sie erst einstellen, wenn Sie eine starke Armee zur Verteidigung von Dorf und König haben. Man kann die letzte Tributzahlung auch provozieren, indem man den König in die Burg einquartiert. Die Ungarn greifen nach Ausbleiben der Zahlungen sehr schnell an. Besiegen Sie dann das ungarisches Heer!

Szenario 2: Die Gründung Magdeburgs

Missionsziel: Bauen Sie ein Dorf.

Weiteres Ziel:
Errichten Sie an den Fahnen ein Kloster und einen Wachturm.



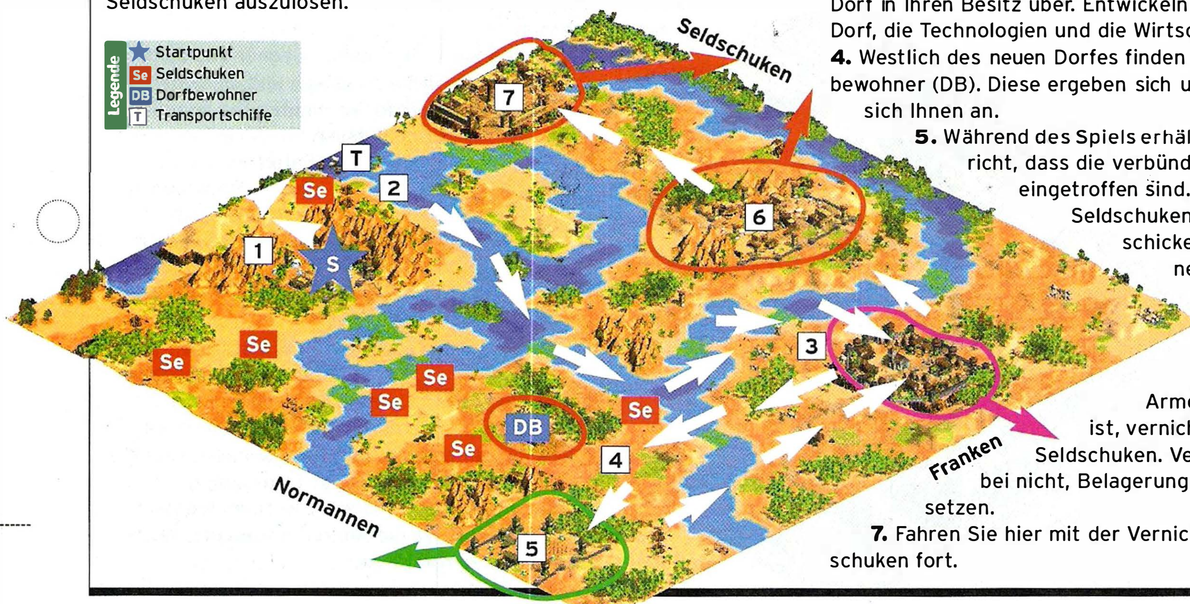
1. Führen Sie die Dorfbewohner zu dem Platz, an dem das Dorf errichtet werden muss. Wenn Sie sich rechts halten, ist es leichter, den gefährlichen Wölfen auszuweichen.
2. Sie erhalten Tributzahlungen, wenn Sie das markierte Gebiet erreichen. Benutzen Sie die Tributzahlungen, um dort ein Dorfzentrum zu errichten. Nun geht es, wie gewohnt, an den Aufbau des Dorfes und seiner Ökonomie. Da Sie auf der gesamten Karte keine Steinminen finden werden, müssen Sie auf anderem Weg an die Steine für den Wehrturm kommen. Einen Marktplatz zu bauen ist auch nicht möglich. Bauen Sie also ein Kloster, bilden Sie dort Mönche aus und entwickeln Sie unbedingt die „Erlösung", um feindliche Gebäude bekehren zu können.
3. Schicken Sie Ihre Mönche mit reichlich Geleitschutz zu den Slawen im Osten und bekehren Sie dort deren Marktplatz. Ausreichend Gold muss nun vorhanden sein, um sofort die benötigten Steine zu kaufen, bevor die Slawen den bekehrten Marktplatz zerstören.
4. Bauen Sie in der Nähe der Fahnen den Wehrturm.

Szenario 3: Der erste Kreuzzug

Missionsziel: Besiegen Sie die Seldschuken.

Weitere Ziele:
Bringen Sie mindestens eine Einheit zur Burg der Franken und sprechen Sie dort mit dem Oberbefehlshaber. Zudem können Sie eine Einheit zum Hauptzelt der Normannen bringen, um den Angriff der verbündeten Normannen auf die Seldschuken auszulösen.





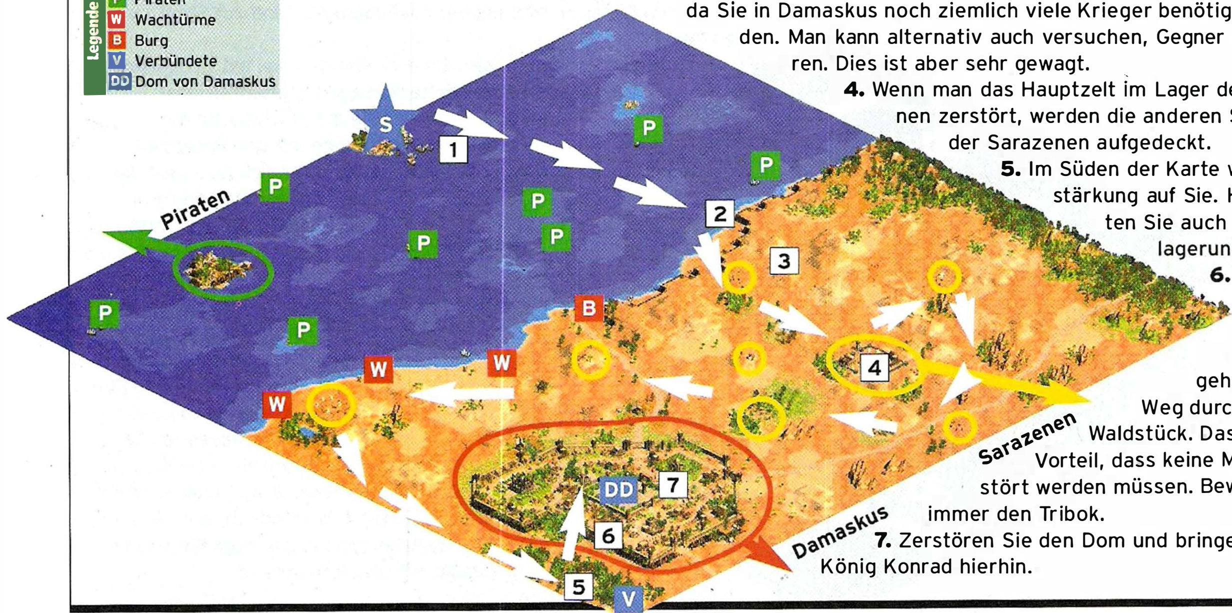
1. Idealerweise nehmen Sie sofort den „Hinterausgang" und flüchten nach Westen.
2. An dieser Stelle stehen drei Transportschiffe bereit.
3. Fahren Sie zur Burg der Franken und reden Sie dort mit deren Oberbefehlshaber. Nun geht das ganze Dorf in Ihren Besitz über. Entwickeln Sie jetzt das Dorf, die Technologien und die Wirtschaft.
4. Westlich des neuen Dorfes finden Sie einige Dorfbewohner (DB). Diese ergeben sich und schließen sich Ihnen an.
5. Während des Spiels erhält man die Nachricht, dass die verbündeten Normannen eingetroffen sind. Sollen diese die Seldschuken angreifen, schicken Sie einfach einen Krieger zum Hauptzelt. Dieses Ziel ist optional.
6. Wenn Ihre Armee stark genug ist, vernichten Sie hier die Seldschuken. Vergessen Sie dabei nicht, Belagerungswaffen einzusetzen.
7. Fahren Sie hier mit der Vernichtung der Seldschuken fort.

Szenario 4: Der zweite Kreuzzug

Missionsziel: Besiegen Sie die um Damaskus lagernden Sarazenen.

Weitere Ziele:
Zerstören Sie den Dom von Damaskus. Bringen Sie König Konrad dorthin, wo vorher der Dom stand.





1. Besteigen Sie die hier bereitstehenden Transportschiffe und machen Sie sich auf die Reise übers Meer. Achtung: Piraten machen Ihnen das Leben schwer, Sie können aber um diese herumnavigieren.
2. Dies ist die ungefährlichste Stelle, um mit den Schiffen anzulegen.
3. Erledigen Sie hier den ersten Sarazenentrupp. Wenn Ihre Truppen angeschlagen sind, machen Sie von den Heilkräften der Mönche Gebrauch, da Sie in Damaskus noch ziemlich viele Krieger benötigen werden. Man kann alternativ auch versuchen, Gegner zu bekehren. Dies ist aber sehr gewagt.
4. Wenn man das Hauptzelt im Lager der Sarazenen zerstört, werden die anderen Stellungen der Sarazenen aufgedeckt.
5. Im Süden der Karte wartet Verstärkung auf Sie. Hier erhalten Sie auch eine Belagerungswaffe.
6. An dieser Stelle gibt es einen geheimen Weg durch das Waldstück. Das hat den Vorteil, dass keine Mauern zerstört werden müssen. Bewachen Sie immer den Tribok.
7. Zerstören Sie den Dom und bringen Sie König Konrad hierhin.

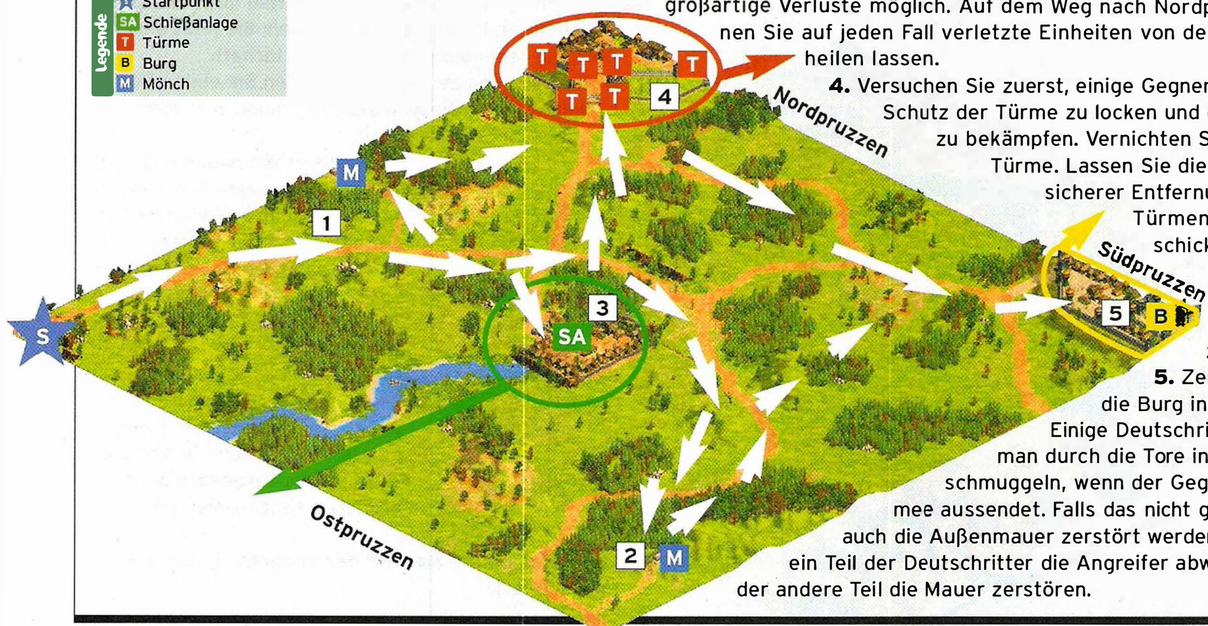
Szenario 5: Der deutsche Orden

Missionsziel: Zerstören Sie die Türme der Nordpruzzen.

Weitere Ziele:
Zerstören Sie die Schießanlage der Ostpruzzen und die Burg der Südpruzzen.



1. & 2. Direkt zu Beginn sollten Sie die leichte Kavallerie losschicken, um die Mönche zu treffen, die sich anschließen. Diese benötigen Sie später, um die Einheiten zu heilen. Lassen Sie die Deutschritter in Richtung Ostpruzzen marschieren.
3. Zerstören Sie hier die Schießanlage der Ostpruzzen. Das ist ohne großartige Verluste möglich. Auf dem Weg nach Nordpruzzen können Sie auf jeden Fall verletzte Einheiten von den Mönchen heilen lassen.
4. Versuchen Sie zuerst, einige Gegner aus dem Schutz der Türme zu locken und diese dann zu bekämpfen. Vernichten Sie nun die Türme. Lassen Sie die Mönche in sicherer Entfernung zu den Türmen warten und schicken Sie geschwächte Einheiten zum Heilen zu ihnen.
5. Zerstören Sie die Burg in Südpruzzen. Einige Deutschritter kann man durch die Tore in die Stadt schmuggeln, wenn der Gegner seine Armee aussendet. Falls das nicht gelingt, muss auch die Außenmauer zerstört werden. Während ein Teil der Deutschritter die Angreifer abwehrt, kann der andere Teil die Mauer zerstören.



Kampagne 4: Das Spätmittelalter

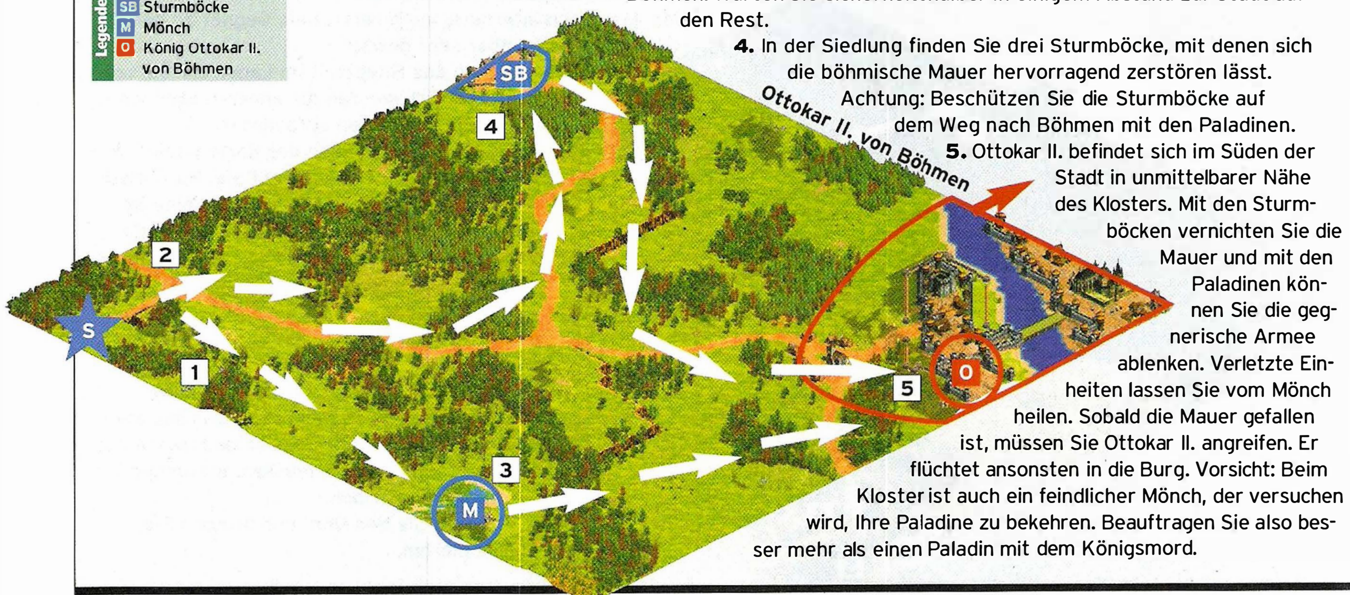
Szenario 1: Der Böhmenfeldzug

Missionsziel: Ziehen Sie in die Ostmark.

Weiteres Ziel:
Besiegen Sie König Ottokar II. auf dem Schlachtfeld.



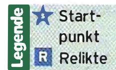
1. Schicken Sie den berittenen Späher nach Südosten, um dort den Mönch aufzusuchen. Dieser schließt sich Ihnen daraufhin an.
2. Senden Sie die Paladine auf den Weg zur Siedlung.
3. Wenn sich der Mönch angeschlossen hat, geleiten Sie diesen in Richtung Böhmen. Warten Sie sicherheitshalber in einigem Abstand zur Stadt auf den Rest.
4. In der Siedlung finden Sie drei Sturmböcke, mit denen sich die böhmische Mauer hervorragend zerstören lässt. Achtung: Beschützen Sie die Sturmböcke auf dem Weg nach Böhmen mit den Paladinen.
5. Ottokar II. befindet sich im Süden der Stadt in unmittelbarer Nähe des Klosters. Mit den Sturmböcken vernichten Sie die Mauer und mit den Paladinen können Sie die gegnerische Armee ablenken. Verletzte Einheiten lassen Sie vom Mönch heilen. Sobald die Mauer gefallen ist, müssen Sie Ottokar II. angreifen. Er flüchtet ansonsten in die Burg. Vorsicht: Beim Kloster ist auch ein feindlicher Mönch, der versuchen wird, Ihre Paladine zu bekehren. Beauftragen Sie also besser mehr als einen Paladin mit dem Königsmord.



Szenario 2: Die Schlacht von Mühldorf

Missionsziel: Führen Sie Ihr Heer erfolgreich gegen die Habsburger.

Weiteres Ziel:
Sammeln Sie Relikte ein.



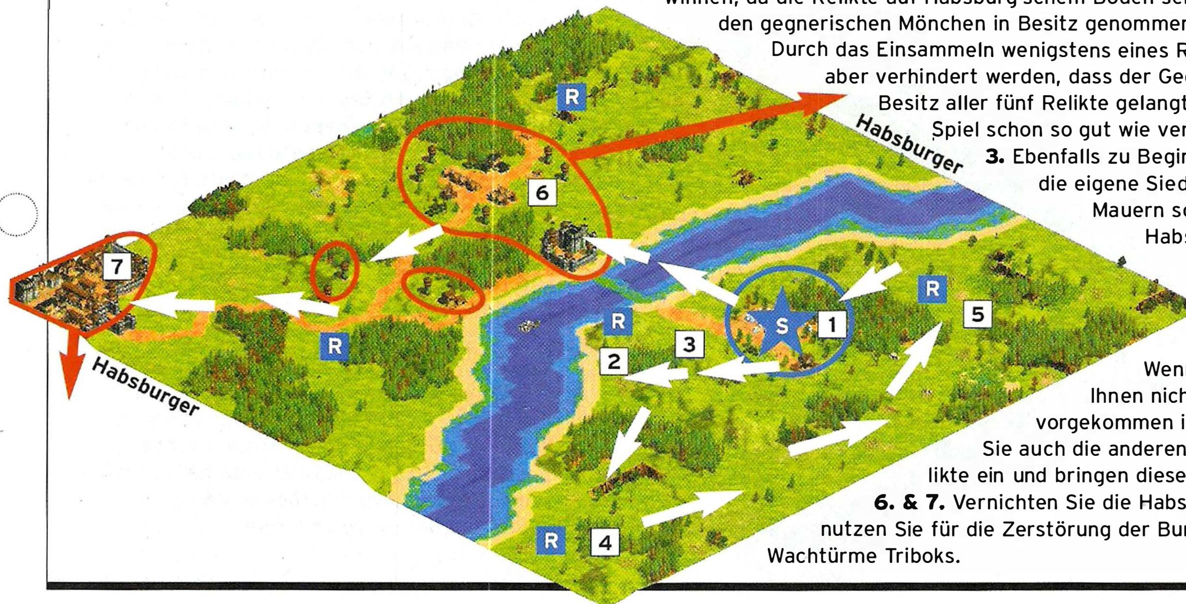
1. Bauen Sie gleich am Anfang ein Kloster und bilden Sie Mönche aus. Es stehen zu Beginn genug Reserven zur Verfügung, um die wichtigen militärischen Gebäude zu errichten. Lassen Sie Ihre Dorfbewohner trotzdem weiter sammeln.

2. Sammeln Sie so schnell wie möglich das erste Relikt ein. Es wird nicht gelingen, alle Relikte einzunehmen, um auf diese Weise das Spiel zu gewinnen, da die Relikte auf Habsburg'schem Boden sehr früh von den gegnerischen Mönchen in Besitz genommen werden. Durch das Einsammeln wenigstens eines Reliktes kann aber verhindert werden, dass der Gegner in den Besitz aller fünf Relikte gelangt, womit das Spiel schon so gut wie verloren wäre.

3. Ebenfalls zu Beginn sollten Sie die eigene Siedlung durch Mauern schützen – die Habsburger werden sehr früh angreifen.

4. & 5. Wenn der Gegner Ihnen nicht schon zuvorgekommen ist, sammeln Sie auch die anderen beiden Relikte ein und bringen diese ins Kloster.

6. & 7. Vernichten Sie die Habsburger. Benutzen Sie für die Zerstörung der Burg und der Wachtürme Triboks.



Szenario 3: Der Krieg der Hanse gegen Dänemark

Missionsziel: Zerstören Sie alle dänischen Häfen.

Weitere Ziele:
Besiegen Sie die dänische Landarmee. Zerstören Sie die Burg von König Erich. Verhindern Sie, dass mehr als 20 Schiffe in Ihren Hafen eindringen. Der Stadtrat Belisar und König Erich dürfen nicht sterben.



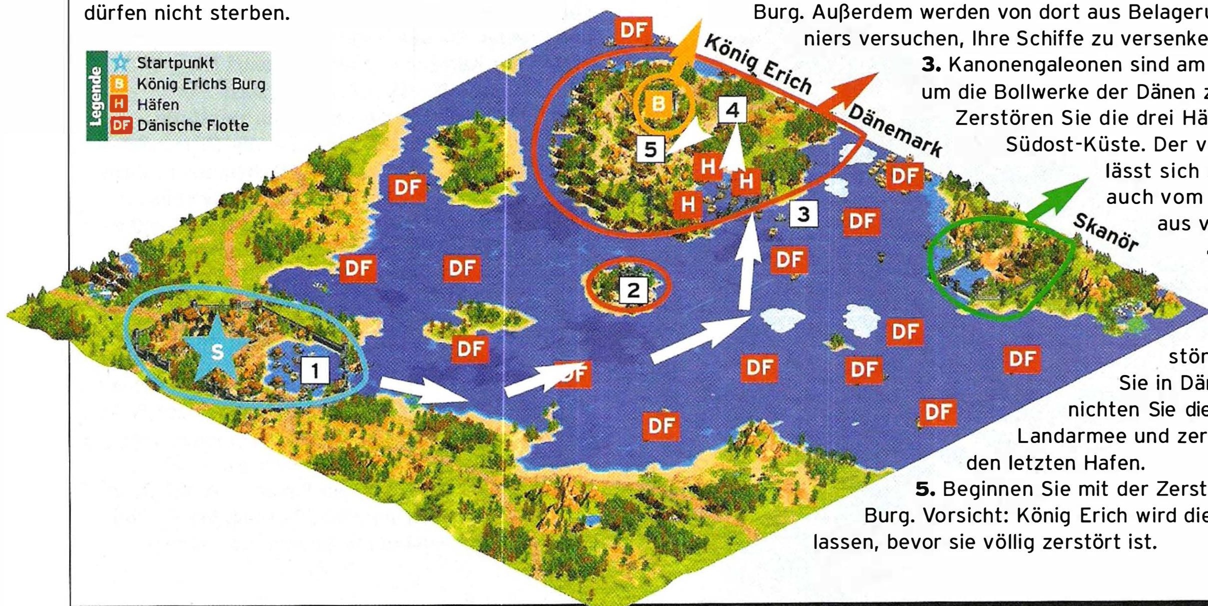
1. Die Dänen greifen schnell an. Zur Verteidigung des Hafens nehmen Sie Kanonentürme und bauen eine Burg am Hafeneingang. Anfangs genügt eine kleine Landarmee, um die Überfälle der Dänen über den Landweg abzuwehren. Konzentrieren Sie sich auf die Entwicklung Ihrer Flotte und die Verteidigung des Hafens.

2. Auf der vorgelagerten Insel stehen Kanonentürme und eine Burg. Außerdem werden von dort aus Belagerungskanoniers versuchen, Ihre Schiffe zu versenken.

3. Kanonengaleonen sind am effektivsten, um die Bollwerke der Dänen zu zerstören. Zerstören Sie die drei Häfen an der Südost-Küste. Der vierte Hafen lässt sich später auch vom Land aus vernichten.

4. Sind die Häfen und Kanonentürme zerstört, landen Sie in Dänemark. Vernichten Sie die dänische Landarmee und zerstören Sie den letzten Hafen.

5. Beginnen Sie mit der Zerstörung der Burg. Vorsicht: König Erich wird die Burg verlassen, bevor sie völlig zerstört ist.



Szenario 4: Die Hussitenkriege

Missionsziel: Besiegen Sie Graf Belisarius, Graf Sieur de Metz, Graf Mordred und Graf Kushluk.

Legende

★ Startpunkt	GM Graf Mordred	M Mönch
DB Dorfbewohner	GS Graf Sieur de Metz	Hs Hussiten
Mg Mange	GB Graf Belisarius	
V Verbündete	GK Graf Kushluk	

Weitere Ziele:

Schonen Sie die Zivilbevölkerung. Kein hussitischer Dorfbewohner darf zu Schaden kommen. Herzog Gawain muss überleben. Überbringen Sie die Nachricht vom Sieg über die Hussiten König Sigismund.

1. Reiten Sie zum abgebrannten Dorf. Dieses schließt sich Ihnen an. In der Kaserne, der Schießanlage und der Schmiede können Sie Militär und Rüstung weiterentwickeln.

2. Finden Sie die Dorfbewohner im Nordosten. Schicken Sie diese zum Goldabbau.

3. Erledigen Sie nun Graf Mordred. Vorsicht: Die Dorfbewohner dürfen dabei nicht zu Schaden kommen.

4. Um Graf Kushluk zu besiegen, müssen Sie die Mangen und den Dorfbewohner einnehmen. Mit den Mangen können Sie den Pulverturm zerstören, die Explosion schaltet Kushluk aus. Der Dorfbewohner muss ständig die Mangen reparieren.

5. Der Mönch des verbündeten Grafen kann die Verletzten heilen.

6. Graf Sieur de Metz patrouilliert hier. Eliminieren Sie ihn.

7. Die wartenden Huskarls (V) einsammeln und General Belisarius unschädlich machen.

8. Wenn alle Grafen ausgeschaltet sind, muss Herzog Gawain zurück zu König Sigismund, um Bericht zu erstatten.



Szenario 5: Die Belagerung Wiens

Missionsziel: Besiegen Sie das Heer des Großwesirs Kara Mustafa.

Weitere Ziele:

Zerstören Sie den Geschützturm des Heerführers Kara Mechmed Pascha. Erobern Sie die drei Marktkarren und bringen Sie diese nach Wien. Marktkarren und Marktplatz müssen unversehrt bleiben.

1. Verteidigen Sie Wien. Postieren Sie dazu die Belagerungswaffen zwischen den Mauern. Die Türken greifen mit Triboks an, die Sie schnell zerstören müssen, bevor sie zu viel Schaden anrichten.

2. Vernichten Sie die Türme und die Armee des osmanischen Heeres. Bekehren Sie danach den Marktkarren mit einem mitgebrachten Mönch und bringen Sie den Karren nach Wien. Vorsicht: Wenn der Karren noch nicht bekehrt ist, müssen Sie darauf achten, dass Sie ihn nicht versehentlich zerstören.

3. Zerstören Sie die Türme, Priester und Wachen, damit diese nicht den Abtransport des Marktkarrens behindern. Bekehren Sie darauf den Marktkarren und bringen Sie ihn ebenfalls nach Wien.

4. Gehen Sie hier genauso vor wie im vorigen Dorf.

5. Zerstören Sie den Kanonenturm von Kara Mechmed Pascha. Vernichten Sie anschließend die osmanische Wache.



Giants – Citizen Kabuto

Wollten Sie schon immer mal einen Riesen spielen? Mit Giants bekommen Sie die Möglichkeit dazu.

Es hätte ein schöner Urlaub auf Majorca werden können. Vorher müssen Sie aber die Smarties aus der Sklaverei befreien.

Einsteigertipps

Wie erledige ich den Gegner am schnellsten?

Versuchen Sie, immer den Kopf zu treffen. Einige Gegner, wie zum Beispiel der Reapermann, gehen nach einem solchen kritischen Treffer sofort zu Boden. Warten Sie aber so lange, bis der Gegner stehen bleibt. So treffen Sie ihn wesentlich besser und verschwenden keine Munition. Die einzige Ausnahme ist die normale Pistole. Mit dieser Waffe müssen Sie selbst bei einem Kopftreffer einen weiteren Schuss abfeuern, damit der Gegner zu Boden geht.

Aus welcher Entfernung soll ich auf den Gegner schießen?

Das kommt auf die Waffe an. Jede Waffe verfügt über eine bestimmte Reichweite. Generell sollten Sie aber aus großer Distanz auf Ihre Feinde schießen. Dadurch haben Sie mehr Zeit, sich auf einen Gegenschlag vorzubereiten, und genügend Spielraum, um feindlichen Geschossen auszuweichen. Die Pistole zum Beispiel hat eine große Reichweite und schießt sehr genau.

Wie bewege ich mich schneller fort?

Häufig müssen Sie sich vor Angriffen einer Übermacht in Sicherheit bringen, um sich oder Ihre Teammitglieder zu heilen. Setzen Sie dazu Ihr Jetpack ein. Wenn Sie während des Laufens das Jetpack einschalten, schweben Sie und legen die Strecke wesentlich schneller zurück. Wenn Sie über den Nitro-Boost verfügen, schalten Sie diesen zusätzlich ein, um den Sprung zu maximieren.

Erleide ich bei einem Sturz Schaden?

Wenn Sie sehr hoch schweben und abstürzen, nimmt Ihr Protagonist leichten Schaden. Das Schlimmste daran ist jedoch, dass Sie für kurze Zeit auf einer Stelle stehen und nicht weiterlaufen können. Wenn Sie nun vor einem Gegner flüchten wollen, ist das für einen kurzen Augenblick nicht möglich. Achten Sie deshalb darauf, dass Sie immer etwas Restenergie in Ihrem Jetpack haben, damit Sie den Sturz abfangen können. Wenn Sie den Nitro-Boost besitzen, setzen Sie ihn in der Luft ein. Verbrauchen Sie die komplette Energie und nehmen Sie dann den Finger von der Beschleunigungstaste. Die Zeit in der Luft müsste genügen, damit sich die Energie in Ihrem Jetpack regeneriert.

Wie springe ich höher?

Wenn Sie den Raketenwerfer besitzen, können Sie die Sprunghöhe um einiges erhöhen. Richten Sie die Mündung Ihres Raketenwerfers auf den Boden, drücken Sie die Beschleunigungstaste, feuern Sie eine Rakete ab und zünden Sie zusätzlich den Nitro-Boost. Dadurch können Sie Gegenden erreichen, die normal unerreichbar sind. Durch die Detonation der Rakete nehmen Sie keinen Schaden.

Macht es Sinn, den Teamkollegen stehen zu lassen?

In einigen Bereichen des Spiels ist es sinnvoll, Ihren Kollegen abzustellen. Wenn Sie zum Beispiel versuchen, an Wachen vorbeizuschleichen, kommt Ihnen Ihr heißblütiger Mitstreiter ins Gehege. Häufig scheucht er die Gegner auf, wenn er aus Versehen in das Sichtfeld des Feindes gerät.

Brauche ich später noch die Pistole?

Solange noch keine Shops zur Verfügung stehen, in denen Sie Ihre Munition auffüllen können, sollten Sie hauptsächlich die Pistole einsetzen. Diese besitzt unendlich Munition und ist mit der Zoom-Funktion eine wirksame Waffe, um kleinere Gegner zu erledigen.

Was kann ich gegen die vielen Gegner anrichten?

Bleiben Sie vor allem ruhig. Es macht keinen Sinn, hektisch in der Gegend herumzuballern.

Wenn sehr viele Gegner auf Sie zustürmen, laufen Sie einfach ein paar Meter vor ihnen davon, um anschließend in Ruhe die einzelnen Monster auszuschalten. Zielen Sie immer genau und lassen Sie sich durch nichts aus der Ruhe bringen. Bleiben Sie dennoch stets in Bewegung, um den feindlichen Geschossen auszuweichen.

Mecc Story 1: Die Suche nach Tel

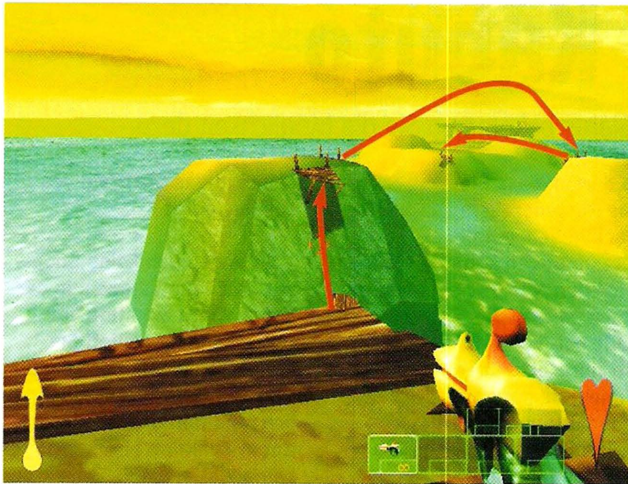
Ein Junge namens Timmy

Wie bekämpfe ich die kleinen Ripper?

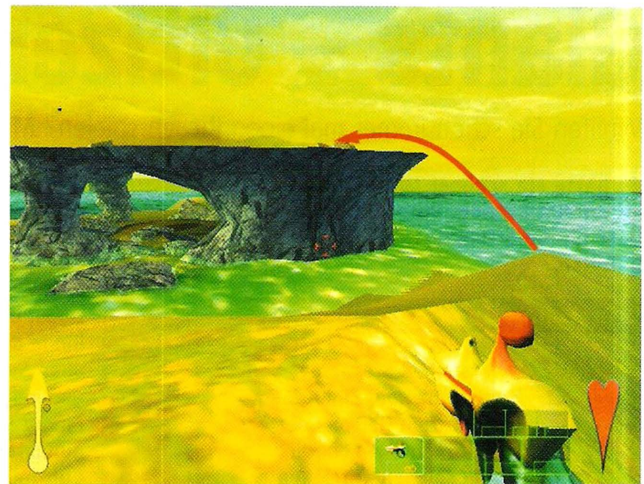
Bei dieser Mission müssen Sie einige Nester der kleinen Ripper passieren. Sie haben



Dieser Gegner hat nichts zu lachen. Nach dem folgenden Treffer richtet er keinen Schaden mehr an. Wenn er stehen bleibt, haben Sie genügend Zeit zum Zielen.



Die Holzbrücken zur Unglücksstelle sind eingestürzt. Setzen Sie Ihren Jetpack ein, um von einem Fels auf den anderen zu gelangen.



Springen Sie von der markierten Stelle ab, um auf die Plattform zu schweben. Dort können Sie die Smarties einsammeln.

die Möglichkeit, diese Nester durch ein paar Schüsse Ihrer Laserkanone zu zerstören, oder Sie laufen einfach an ihnen vorbei. Da die Ripper langsamer laufen als Ihr Mecc, brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen, selbst wenn diese kleinen Biester Ihnen folgen. In dem kleinen Dorf sollten Sie sich ebenfalls nicht mit den großen Rippern anlegen, sondern einfach an ihnen vorbeilaufen.

Wie befreie ich Timmy?

Wenn Sie bei der zweiten Hängebrücke angekommen sind, müssen Sie die Ripper beseitigen, die den kleinen Timmy bewachen. Bleiben Sie vor der Hängebrücke stehen und schießen Sie aus sicherer Entfernung auf die Biester. Setzen Sie dazu die Zoom-Funktion Ihrer Waffe ein. Stellen Sie sich bei dem Gefecht nicht zu weit an die Klippen. Ein Volltreffer würde Sie herunterschleudern.

Wozu dienen die bunten Kugeln?

Achten Sie auf die drei Kugeln, die die Ripper nach ihrem Ableben hinterlassen. Mit diesen können Sie Ihre Lebensenergie auffrischen.

Die Wachs-Smarties

Ihre Aufgabe besteht darin, vier Smarties sicher zur Absatzstelle zu bringen. Doch bevor Sie diese Aufgabe angehen, müssen Sie mit Ihrem Jetpack über die eingestürzten Hängebrücken schweben. Falls Sie dabei abstürzen, achten Sie darauf, dass Sie nicht in das tiefe Wasser geraten. Dort warten bereits die Piranhas auf Sie.

Wie viele Smarties muss ich retten?

Es ist nicht notwendig, alle Smarties zu retten, die an den Vorsprüngen hängen. Sie brauchen lediglich vier Smarties zu retten und es erscheinen immer wieder neue, wenn ein Smartie abgestürzt ist.

Wie gelange ich auf die Plattform?

Laufen Sie zu der Düne und schweben Sie auf die Plattform, an der die Smarties hängen. Laufen Sie zu der Stelle, an der sich der Smartie festhält. Wenn Sie über ihm stehen, nehmen Sie ihn automatisch auf. Schweben Sie anschließend zu der umzäunten Absatzstelle und setzen Sie den Smartie dort ab. Wiederholen Sie diese Aktion vier Mal, um diese Mission erfolgreich abzuschließen.

Tels Dilemma

Bei dieser Mission steht Ihnen eine neue Waffe zur Verfügung, die RAG. Diese verfügt über eine bessere Durchschlagskraft als die Pistole. Gehen Sie mit der Munition sparsam um und setzen Sie diese Waffe nur gegen die großen Ripper ein. Wenn Ihnen die Munition ausgeht, versuchen Sie die Ripper aus großer Distanz zu erledigen, damit Sie außer Reichweite des Gegners stehen. Lassen Sie sich für diese Mission Zeit. Tel stürzt nicht in die Tiefe, egal wie lange Sie brauchen, zu ihm vorzudringen.

Wie weiche ich den Geschossen am geschicktesten aus?

Je größer die Entfernung ist, desto mehr Zeit haben Sie, den Geschossen der Gegner auszuweichen. Denken Sie nur daran, dass die Heilungskugeln nur eine kurze Zeit an der Stelle liegen, an der der Ripper stand.

Muss ich sparsam mit der Munition umgehen?

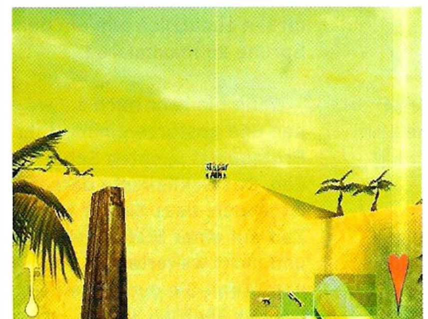
Versuchen Sie nicht, die Munition mit in die nächste Mission hinüberzuretten, da Sie zu Beginn einer Mission stets die volle Anzahl Munition in Ihren Waffen haben. Wenn Sie das abgestürzte Raumschiff erreicht haben, springen Sie darauf und gehen Sie zum Cockpit.

Das Ripper-Nest

Sie müssen mit Tel zur Klappe flüchten, die in einen unterirdischen Gang führt.

Wie umgehe ich die Ripper?

Folgen Sie dem Pfad auf dem Hügel, bis Sie das Ende erreicht haben. Dort lassen Sie sich in die Schlucht fallen. Das hat den Vorteil, dass Sie sich mit weitaus weniger Rippern anlegen müssen. Wenn Sie die kleinen Inseln erreicht haben, schießen Sie zuerst die Ripper nieder, bevor Sie auf die Insel hinübergleiten. Auf der letzten Insel befindet sich der Eingang zum Tunnel.



Je mehr Abstand Sie vom Gegner halten, desto mehr Zeit haben Sie, den Geschossen auszuweichen.

Der Weg nach Sorcha Island

Wie bekämpfe ich die Verms?

Tasten Sie sich zu Beginn der Mission langsam voran. Sie treffen bald auf die fliegenden Verms. Versuchen Sie, diese Biester auf dem Boden zu erwischen, da sie in der Luft schwer zu treffen sind.

Nach dem ersten Torbogen sollten Sie die wartenden Ripper aus sicherer Entfernung auf sich aufmerksam machen. Wenn Sie auf einen Ripper schießen, greift nur dieser Sie an, ohne seine Artgenossen zu alarmieren. Während dieser Mission treffen Sie zum ersten Mal auf die gegnerischen Sea-Reapermänner. Versuchen Sie, diese Gegner aus sicherer Entfernung zu erledigen. Vor allem die Scharfschützen sollten Sie aus großer Distanz beseitigen.

Kann ich nicht einfach an dem Gegner vorbeilaufen?

Laufen Sie nicht einfach über die Insel, sondern erledigen Sie die Ripper nacheinander. Würden Sie einfach durchlaufen, stünden Ihnen nach kurzer Zeit zu viele Gegner gegenüber.

Mecc Story 2: Hunger in den Codpiece Hills

Hunger!

Was muss ich bei der Vimps-Jagd beachten?

Die Jagd ist eröffnet. Suchen Sie sich die Herde der Vimps und stellen Sie sich ihnen in der Weg. Wenn Sie auf den vordersten schießen, läuft Ihnen die restliche Herde genau in die Arme. So sollte es einfach sein, in kurzer Zeit 20 Fleischstücke zu sammeln. Denken Sie daran, dass sich die Vimps nach ihrem Ableben schnell in Luft auflösen. Also beeilen Sie sich, wenn Sie das Fleisch einsammeln. Anschließend müssen Sie mit Ihrem Jetpack zu dem hungrigen Smartie zurückkehren.

Wie komme ich zurückzur Hütte?

Orientieren Sie sich an den Türmen, um zu der Hütte des hungrigen Smarties zurückzugelangen.

Die Frau

Begeben Sie sich zum Shop und rüsten Sie sich mit den Gegenständen aus, die dort zur Verfügung stehen. Vergessen Sie nicht das Maschinengewehr, Sie werden es brauchen. Ihr Weg führt Sie anschließend durch ein stark bewachtes Gebiet.

Wie beseitige ich die vielen Wachen?

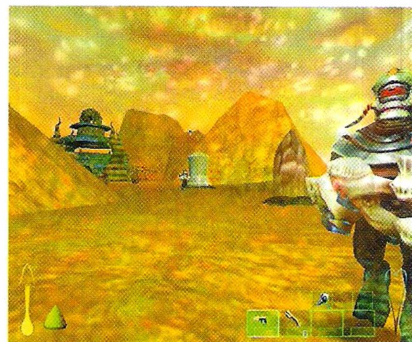
Schalten Sie die Wachen aus der Entfernung aus. Die heranstürmenden Gegner locken Sie um den Felsen herum, um Sie ungestört beseitigen zu können. Geben Sie Ihrem Kollegen das Kommando, dass er die Kasernen zerstören soll, damit der Nachschub an Reapermännern abgeschnitten ist.

Wenn Sie zu den bewachten Gebäuden gelangen, müssen Sie Ihre Tarnvorrichtung einsetzen, um an den Gegnern vorbeizuschleichen.

Der weite Weg nach Hause

Wie komme ich in einem Stück an den Gegnern vorbei?

Lassen Sie sich gar nicht erst auf ein Feuergefecht mit den Gegnern ein, da diese in der Überzahl sind. Laufen Sie stattdessen durch die Gegnerhorden hindurch und schießen Sie nur auf die Wachen, die Ihnen im Weg stehen.



Mit dem Tarnbusch können Sie sehr dicht an den Gegner heranschleichen. Achten Sie nur darauf, dass Ihnen die Energie nicht ausgeht.

G

Wie umgehe ich den Sonak?

Nehmen Sie sich vor dem Sonak in Acht, der Ihnen auf dem Weg begegnet. Schweben Sie mit dem Jetpack auf den Wall neben dem Sonak. Dort können Sie den Sonak gefahrlos passieren. Wenn Sie stark verletzt sind, laufen Sie zum Shop und holen Sie sich eine Spritze, um sich zu heilen. Nehmen Sie danach den gleichen Weg zum Haus, den Sie in der Mission zuvor schon genommen haben.

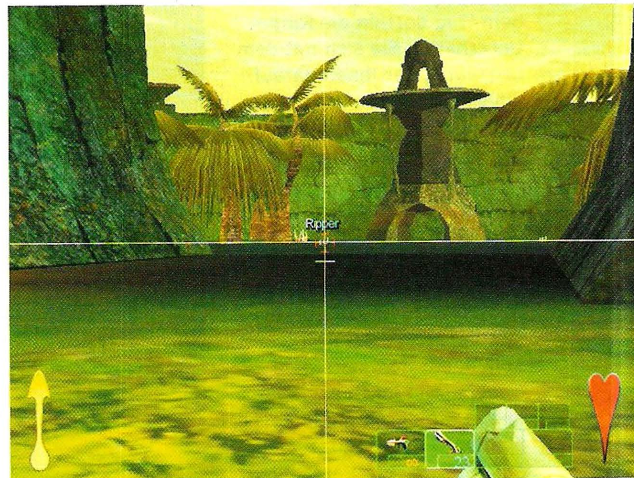
High Village

Wie gelange ich zum Dorf?

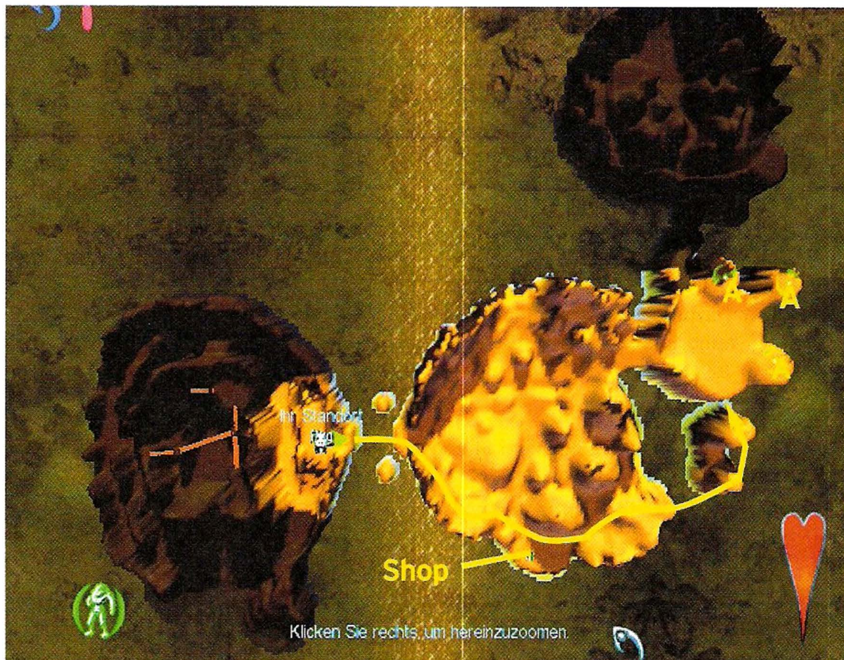
Begeben Sie sich mithilfe des Jetpacks und des neu erworbenen Nitro-Boosts auf den Felsen hinter dem Shop. Fliegen Sie mit dem Jetpack zur Hälfte die Wand hinauf und setzen Sie in der Luft den Nitro-Boost ein. Wenn das nicht ausreicht, lassen Sie sich kurz fallen, bis das



In dieser Schlucht warten einige Ripper auf Sie. Laufen Sie auf dem Vorsprung entlang und springen Sie dann in die Schlucht.



Noch wurden Sie von den Rippern nicht entdeckt. Schießen Sie auf den ersten, um ihn auf Sie aufmerksam zu machen.



Wenn Sie der angegebenen Route folgen, können Sie nahezu unbeschadet die Wachenwerfer erreichen. Sie sind mit einem A gekennzeichnet. Decken Sie sich zwischendurch beim Shop mit Munition ein.

Lämpchen für den Boost wieder aufleuchtet, und starten Sie ihn erneut.

Was muss ich im Dorf machen?

Oben angekommen, gelangen Sie in ein Dorf, in dem drei Kasernen stehen. Zerstören Sie die Kasernen. Bleiben Sie immer in Bewegung und schießen Sie dabei auf die Ripper. Begeben Sie sich anschließend in das zweite Dorf und zerstören Sie auch dort die Kasernen. Nehmen Sie zwischendurch die Energiekugeln der verblichenen Ripper auf, um Ihre Energie aufzufrischen.

Großvater Borjoyzee

Laufen Sie zu dem eingezeichneten Punkt auf der Karte und erledigen Sie auf dem Weg dorthin die Ripper. Unterhalten Sie sich mit dem Großvater, der Ihnen daraufhin sein Boot zur Verfügung stellt.

Dick-Whittlington-Gefängnis

Regs Dilemma

Wo befindet sich der Sonak?

Erledigen Sie zuerst die beiden Wachen, die vor dem Shop Patrouille laufen. Im Shop erhalten Sie den Schild. Mit dem neuen Gegenstand im Gepäck gehen Sie durch die linke Schlucht. Dort treffen Sie auf eine weitere Patrouille. Folgen Sie ihr und halten Sie nach dem Sonak Ausschau.

Geben Sie Ihrem Kollegen das Kommando zum Angriff und schießen Sie aus der zweiten Reihe auf den Sonak.

Borjoyzee wartet

Muss ich alle Gegner erledigen?

Auf Ihrem Rückweg zum Boot erwartet Sie eine Armee von Rippern.

Laufen Sie an ihnen vorbei und setzen Sie den Jetpack ein, um die Gegner sicher passieren zu können. Damit Sie in der folgenden Mission nicht gegen die zurückgelassenen Gegner kämpfen müssen, verlassen Sie einfach das Spiel und wählen den nächsten Level manuell aus. Nun starten Sie den Level, ohne von den vorherigen Gegnern belästigt zu werden.

Die Kasernen der Reaper-Wächter

Begeben Sie sich zuerst zum Shop, um Ihre Munitionsvorräte aufzufrischen. Gehen Sie anschließend über den Hügel hinter dem Shop, bis Sie die Schlucht erreichen.

Wie zerstöre ich alle Kasernen?

Lassen Sie die Gegner links liegen und beschießen Sie nur die Kasernen aus sicherer Entfernung. Wenn sich Ihre Gesundheit dem Minimum nähert, kehren Sie zum Shop zurück und frischen sich auf. Wiederholen Sie diese Prozedur so lange, bis alle Kasernen und Gegner erledigt sind.

Wie kann ich die Gegner von mir ablenken?

Zur Ablenkung können Sie auch Ihre beiden Kollegen in den Kampf schicken und aus dem Hinterhalt mit dem Sniper-Gewehr auf die Kasernen schießen.

Die Sonak-Patrouillen

Wie erlege ich die Sonaks?

Eine Patrouille besteht immer aus einem Sonak, dem Reiter und vier Reaper-



Das Haus des Smarties scheint unerreichbar. Wenn Sie jedoch der eingezeichneten Linie folgen, erreichen Sie das ganz einfach, indem Sie von der oberen Spitze des Berges hinüberschweben.

männern. Erledigen Sie zuerst den Reiter, damit er keine Geschosse mehr auf Sie abfeuern kann, und nehmen Sie danach den Sonak unter Beschuss. Für den Reiter eignet sich das Scharfschützengewehr. Um die vier Reapermänner kümmern Sie sich erst zum Schluss. Halten Sie auch hier wieder reichlich Abstand, um genügend Zeit zum Ausweichen zu haben. Wenn Sie am Shop vorbeikommen, vergessen Sie nicht, sich mit Medizin und Munition einzudecken.

Die Holzklotzwerfer

Welche Route soll ich gehen?

Gehen Sie über die Zugbrücke und halten Sie sich rechts. Achten Sie auf die Patrouille und laufen Sie erst zum Shop, wenn die Wachmannschaft an Ihnen vorbeigezogen ist und Sie nicht mehr sieht. Lassen Sie dazu Ihre Mannen in einiger Entfernung Stellung beziehen, damit sie nicht aus Versehen in das Sichtfeld der Patrouille geraten. Die Wache mit dem Horn schalten Sie mit dem Scharfschützengewehr aus. Betreten Sie anschließend den Shop und rüsten Sie sich aus.

Wie gelange ich zu den Wachenwerfern?

Nachdem Sie den Shop verlassen haben, gehen Sie rechts die Schräge hinauf, bis Sie zu einer großen Schlucht gelangen. Schießen Sie von hier aus auf alles, was Sie aus dieser Entfernung treffen. Schweben Sie anschließend von einer Plattform zur nächsten, bis Sie den Berg beim Lager erreicht haben. Schicken Sie Ihr Team zur Kaserne, damit Sie sie zerstören und zusätzlich das gegnerische Feuer auf sich lenken. Von dieser Position aus können Sie bequem alle drei Wachenwerfer zerstören, ohne sich in ein größeres Gefecht zu verwickeln.

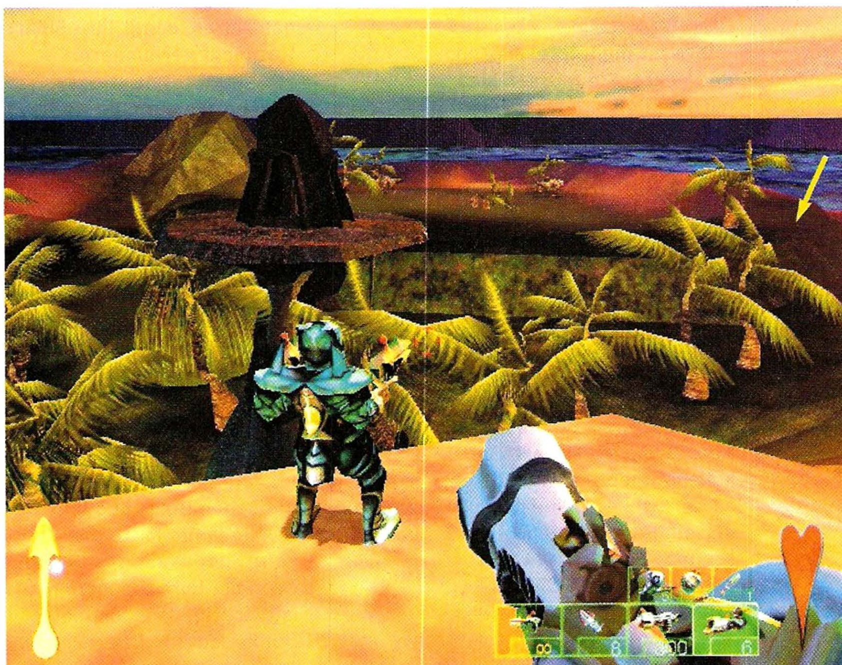
Dick-Whittlington-Aufzug

Diese Mission ist sehr einfach. Folgen Sie dem Pfad hinunter zum Lift und erledigen Sie die drei Wachen. Mit dem Fahrstuhl erreichen Sie den Berg, auf dem schon der Großvater mit neuen Ausrüstungsgegenständen auf Sie wartet.

Dick-Whittlington-Gefängnis

Wen greife ich zuerst an?

Bleiben Sie zuerst auf dem Berg stehen und beobachten Sie die patrouillierenden Wachen. Nehmen Sie sich dann den Raketenwerfer zur Hand und versuchen Sie, so viele Gegner wie möglich mit einem Schuss ins Jenseits zu befördern. Widmen Sie sich anschließend den Geschütztürmen und den Wachen an der Eingangstür des Gefängnisses. Bevor Sie sich jedoch auf den Weg zum Gefängnis machen, sollten Sie sich noch nach Gegnern umschauen, die Sie von dieser Position aus mit dem Scharfschützengewehr erledigen können. Anschließend platzieren Sie die Bombe vor die Tür und jagen sie damit in die Luft.



Stellen Sie sich auf die markierte Stelle und schicken Sie Ihr Team in den Kampf gegen die Babys. Ihr Team lenkt die Babys von Ihnen ab, so dass Sie unbehelligt auf die Monster schießen können.

Die Suche nach Timmy

Folterplatz

Worauf muss ich in dieser Mission besonders achten?

Diese Mission ist äußerst schwierig. Sie haben es hier mit einer sehr großen Anzahl an Gegnern zu tun, die aus insgesamt sieben Kasernen stürmen. Die gefährlichsten Gegner sind jedoch die bösen Reaper, die mit magischen Kräften ausgestattet sind. Gehen Sie zu Beginn der Mission nach rechts. Dort schießen Sie zuerst mit dem Millennium-Mörser auf die erste Kaserne und wehren anschließend die angreifenden Ripper ab. Danach kümmern Sie sich um die zweite Kaserne. Im Shop holen Sie sich dann Munition und das Reparaturgewehr. Mit dem Gewehr können Sie sich und Ihre Kollegen heilen.

Ich habe kaum noch Energie. Was muss ich tun?

Arbeiten Sie sich anschließend durch und kehren Sie nach jedem erfolgreichen Angriff auf eine Kaserne zum Shop zurück, um sich und Ihre Mitstreiter zu heilen. Wenn Sie sich auf dem großen Platz vor dem Tor befinden, hetzen Sie Ihr Team auf die beiden bösen Reaper. Dadurch haben Sie die Möglichkeit, die Reaper zu bekämpfen, ohne selber angegriffen zu werden. Für diesen Kampf sollten Sie das Scharfschützengewehr im Gepäck haben.

Wie öffne ich das Tor?

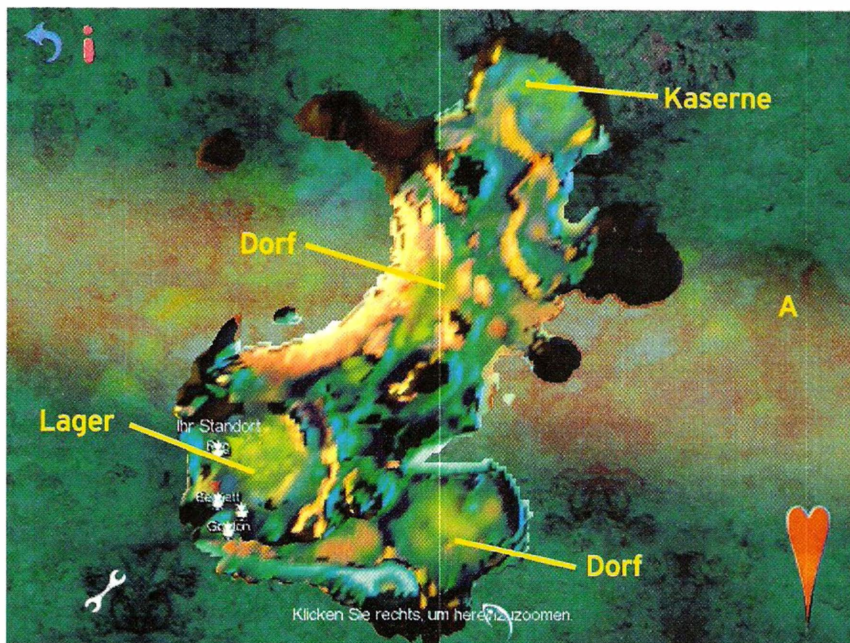
Zu guter Letzt sprengen Sie das Tor mit der Pop-up-Bombe, die Sie im zweiten Shop erhalten.

Die Babys!

Wie erledige ich die Babys?

Laufen Sie zu der Arena, in der sich die Babys aufhalten. Stellen Sie sich dort auf den Wall und schicken Sie Ihre Kameraden in den Kampf gegen die Babys. Vom Wall aus haben Sie jetzt die Möglichkeit, ungestört auf die beiden Gegner zu schießen. Denken Sie daran, dass diese Kolosse nur an der grünen Stelle am Bauch verwundbar sind.

G



Kämpfen Sie sich von Ihrem Lager aus zu dem Dorf in der unteren Hälfte. Dort befinden sich die ersten Smarties. Im zweiten Dorf finden Sie weitere Smarties und eine Herde Vimps.

Gordon & Bennetts Dilemma

Begeben Sie sich in den Shop und nehmen Sie sich die Erweiterung für Ihr Jetpack, mit dessen Hilfe Sie auf die nahe gelegene Insel gelangen.

Was brauche ich für diese Mission?

Stecken Sie zusätzlich noch das Leuchtfeuer in Ihr Gepäck, Sie werden es brauchen. Sprengen Sie, wie in der Mission zuvor, die Kaserne aus dem Weg und beseitigen Sie alle Widersacher. Achten Sie auf die Raketenstellungen, die auf Sie schießen, wenn Sie ihnen zu nahe kommen oder fliegen. Wenn das erledigt ist, schweben Sie zurück auf die Insel, auf der Sie gestartet sind, und betreten dort den Shop. Anschließend geht es zurück auf die zweite Insel.

Was kann ich gegen die Raketen tun?

Gehen Sie an das Ende und schießen Sie auf die Raketenstellung auf der dritten Insel. Schweben Sie anschließend hinüber und feuern Sie währenddessen ein Leuchtfeuer ab, falls Ihnen eine Rakete folgt. Auf der dritten Insel befindet sich ein weiterer Shop, in dem Sie das Reparaturgewehr nehmen. Beseitigen Sie nun alle restlichen Raketenstellungen und die Kaserne. Von dem Berg in der Mitte des Vorplatzes gelangen Sie hinauf zum Tor.

Mecc Story 5: Der Kampf

Der Charger

Wie erledige ich den Charger?

Dieser Kampf ähnelt stark einem Stierkampf. Schicken Sie Ihre Kollegen in den Kampf mit dem Charger und stellen Sie sich auf die Mitte des Platzes. Warten Sie nun, bis der Koloss auf Sie zuläuft, und schießen Sie ihm mit dem Raketenwerfer ins Maul. Wenn er jedoch auf Sie zuläuft und das Maul nicht öffnet, springen Sie lediglich nach links oder rechts.

Der Kampf!

Dies ist die letzte Mission der Meccs. Sie müssen sich mithilfe der Smarties einen Stützpunkt bauen und das gegnerische Camp zerstören.

Wo befinden sich die Smarties?

Laufen Sie zuerst zu dem großen Berg. Dahinter befindet sich ein kleines Dorf, in dem sich drei Smarties aufhalten. Schalten Sie zuerst die Wache auf dem Turm aus und schnappen Sie sich anschließend die Smarties. Wenn Sie Ihren Teamkollegen den Befehl erteilen, zu der Stelle zu laufen, auf der ein Smartie steht, schnappt er sich den kleinen Kerl. Kehren Sie anschließend zum Großvater zurück.

Muss ich zuerst bauen?

Zuerst müssen Sie eine Werkstatt bauen. Anschließend sollten Sie sich um einen Shop kümmern, damit Sie über genügend Munition und Gegenstände verfügen. Nach und nach müssen Sie alle Gebäude bauen, die zur Auswahl stehen.

Gibt es eine Möglichkeit, schneller zum feindlichen Lager zu gelangen?

Wenn Sie später über das Partyhaus verfügen, sind Sie in der Lage, einen Minenschacht zu bauen. Damit können Sie Ihr Lager direkt mit dem des Gegners verbinden, indem Sie den Eingang in Ihr eigenes Camp bauen und den Ausgang vor das gegnerische. So können Sie nach Ihrem Ableben gleich direkt zum gegnerischen Lager, ohne den weiten Weg zu laufen.

Worauf muss ich in dieser Mission achten?

Bevor Sie so weit sind, müssen Sie unbedingt die feindlichen Raketenstellungen ausschalten. Wenn Sie auf dem Weg zum feindlichen Lager sind, lassen Sie den Gegner ruhig links liegen. Wenn Sie das Feuer nicht eröffnen, läuft er zu Ihrem Lager, ohne sich um Sie zu kümmern. Bauen Sie aber vorher Verteidigungsanlagen auf, damit der Gegner nicht in Ihr Lager gelangt. Wenn der Gegner Tore oder Gebäude von Ihnen beschädigt hat, können Sie diese mit dem Reparaturgewehr wieder instand setzen. Zwischendurch müssen Sie gelegentlich Fleisch organisieren, damit Ihre Smarties nicht verhungern.

Wo sind die ganzen Vimps geblieben?

Wenn Sie auf eine Herde Vimps treffen, lassen Sie keinen am Leben, selbst wenn Sie schon 20 Stücken Fleisch haben. Solange die Herde nicht restlos beseitigt ist, erscheint keine neue Herde und es laufen nur vereinzelt Vimps in der Gegend herum. Wenn Sie alle Gebäude gebaut haben, können Sie die Pop-up-Bombe aus dem Shop holen.

Wo muss ich die Pop-up-Bombe platzieren?

Laufen Sie damit zur gegnerischen Basis und legen Sie sie in die Mitte des Vorhofes, um damit das Gebäude in die Luft zu jagen. Es ist wichtig, dass Sie die Bombe dort platzieren, weil das Gebäude sonst keinen Schaden nimmt.



Colin McRae Rally 2.0

Der PlayStation-Hit endlich auch für PC-Rennfahrer: Wir geben Ihnen die besten Tipps zum Rallye-Spektakel.

Der Einstieg: Mit welchem Auto soll ich erste Fahrversuche unternehmen?

Hier haben Sie die Qual der Wahl, denn alle Autos sind recht ähnlich zu fahren. Entscheiden Sie sich zunächst für den gutmütigen Seat oder den schnelleren Toyota. Starten Sie nun ein Arcade-Rennen gegen vier Gegner und auf geht's nach Italien. Auf dem recht leichten Asphaltkurs können Sie grundlegende Fahrtechniken gut erlernen. Setzen Sie zu Beginn auf eine automatische Gangschaltung, um sich ganz den Fahrtechniken widmen zu können. Haben Sie die ersten Runden gedreht, sollten Sie eine einzelne Rallye-Etappe starten. Später können Sie sich dann an die Meisterschaft wagen.

Wie bugsiere ich meinen Boliden am besten durch die Kurse?

Ganz wichtig: Vertrauen Sie auf den Co-Piloten. Wenn er „nicht schneiden" sagt, dürfen Sie das auf keinen Fall missachten. Er kennt die Strecke aus dem Effeff, Sie anfangs noch nicht. Achtung: Je niedriger die angesagte Zahl, desto schärfer die folgende Kurve. Das Driften ist gerade bei einem Rallye-Spiel wichtig. Je enger die Kurve, umso mehr Zeit können Sie mit einem tollen Drift gutmachen. Nehmen Sie vor der Kurve den Fuß vom Gaspedal. Lenken Sie dann heftig ein und gehen Sie schnell wieder aufs Gas. Achten Sie darauf, dass das Heck nicht zu weit ausbricht. Hier ist der Zeitpunkt des erneuten Gasgebens wichtig. Die Nase des Autos muss immer zum Kurvenausgang gerichtet sein. Grundsätzlich bringt es enorme Vorteile, wenn Sie sich nicht ausschließlich auf die Ansagen des Beifahrers verlassen müssen, sondern selbst die Strecken aus dem Effeff kennen. Trainieren Sie deshalb vor einer Rallye auf den einzelnen Etappen. Speichern Sie zwischen den Etappen ab, denn dann können Sie die Rallye verlassen und jeweils den anstehenden Etappenabschnitt kennen lernen, bevor es um Sekunden und Punkte geht.

Brauche ich die Handbremse überhaupt?

Ja, natürlich! Der Einsatz der Handbremse ist unerlässlich. Durch einen leichten Druck auf die Handbremse lassen sich Kurskorrekturen oftmals besser bewerkstelligen als durch wildes Gegenlenken oder heftiges Treten aufs Bremspedal. Wer mit einem Lenkrad am PC sitzt, sollte sich die Handbremse auf eine der Schaltwippen legen. So kann man trotz des Einsatzes der Handbremse beide Hände am Lenkrad halten. Achtung: Drücken Sie zu stark auf die Handbremse, werden Sie sich drehen. Auch wirkt die Handbremse auf bestimmten Untergründen besser als auf anderen. So können Sie auf Schnee die Handbremse außen vor lassen, der Grip ist für ihren Einsatz nicht ausreichend. Auf Asphalt, Teer sowie Kies ist die Benutzung der Handbremse hingegen sehr sinnvoll.

Ist das Driften grundsätzlich auf allen Strecken sinnvoll?

Nein, ist es nicht. Es kommt auf den Untergrund an, auf dem Sie sich einen leidenschaftlichen Drift erlauben wollen. Sie können vor allem auf schlüpfrigen Untergründen bestens driften. Schnee, Schlamm oder Kies sind gut geeignet dafür. Driften Sie jedoch nicht bei Kurven der Kategorie 4 bis 6! Auf Asphalt oder Teer stehen Sie schnell schräg in der Kurve, wenn Sie zu driften versuchen. Auch ist es auf diesen Untergründen oftmals besser, durch Bremsen eine Kurve zu bewältigen. Sie machen so wertvolle Hundertstel gut. Lediglich bei Haarnadelkurven sollten Sie auch auf Asphalt und Teer driften.

Was muss ich bei der Reifenwahl bei Etappen mit gemischten Untergründen beachten?

Die meisten Etappen stellen keine großen Kopfnüsse für den Mechaniker in Ihnen dar: 100 Prozent Kies-Untergrund (zum Beispiel die Griechenland-Etappen) bedeutet natürlich, dass Sie die Kiesreifen (trocken oder feucht, je nach Wetterlage, also immer auf die Strecken-info linsen) montieren müssen. Doch wenn die Untergründe auf ein und derselben Etappe wechseln, wird es schwieriger. Bei einem 80:20-Verhältnis (Beispiel: 80 Prozent Schlamm, 20



FREIE SICHT Wenn Sie in der Cockpitansicht fahren, kommen Sie um das Reparieren der Windschutzscheibe nicht herum.



WIE RAMBO Bei den Arcade-Rennen müssen Sie mit allen Mitteln zur Sache gehen. Rempeln Sie sich ruhig an den Gegnern vorbei.



RUNDE SACHE Setzen Sie bei der Reifenwahl auf den Untergrund, der prozentual am häufigsten befahren wird.



SCHNEEMANN Für rutschige Böden wie Schnee oder Schlamm empfiehlt es sich, vorher im Setup eine kurze Übersetzung einzustellen.

Prozent Asphalt) ist ebenfalls klar, wie Sie montieren sollten: die Schlammreifen müssen's sein. Wenn Sie jedoch 55 Prozent Schlamm und 45 Prozent Teer (3. Etappe in Großbritannien) vorliegen haben, wird die Entscheidung schwieriger. In diesem Fall können Sie beide Reifenarten einsetzen. Hier hängt es auch von den persönlichen Fahrvorlieben ab. Speichern Sie auf jeden Fall vor jeder Etappe ab, damit Sie es im Falle eines schlechten Abschneidens erneut versuchen können. Die Untergründe sind übrigens nicht derart gemischt, dass Sie mit der Reifenwahl völlig daneben liegen könnten. Faustregel: Nehmen Sie immer die Reifentypen, die auf der Strecke am längsten beansprucht werden (höchste Prozentzahl).

Lohnen Asphaltreifen bei nur 35% Asphalt?

Die Idee ist an und für sich nicht schlecht, doch in der Praxis hat sich herausgestellt, dass Sie auf den 35 Prozent Asphalt nicht so schnell fahren können, dass sich das Schlittern mit den Asphaltreifen auf dem schlammigen Rest einer Strecke lohnen würde. Ganz im Gegenteil: Durch das ständige Rutschen und die schlechte Bodenhaftung sind Sie deutlich langsamer, als wenn Sie Schlammreifen wählen.

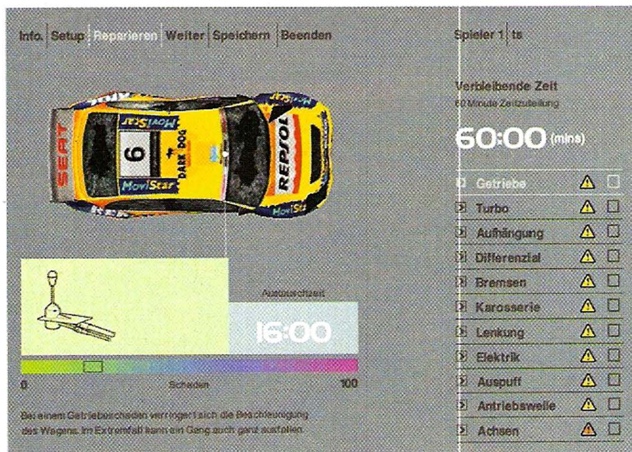
Was muss ich zwischen zwei Etappen am ehesten reparieren lassen?

Grundsätzlich sollten Sie alle rot gefärbten Teile sofort austauschen. Das ist aufgrund des Zeitlimits von 60 Minuten nicht immer komplett möglich. Deshalb sollten Sie Ihr Augenmerk vorrangig dem Getriebe, der Lenkung und den Bremsen widmen. Danach kommen Turbo, Differenzial, Antriebswelle, Achsen, Elektrik (nur vor Nachtetappen wichtig) und ganz am Schluss erst die Karosserie. Eine zertrümmerte Windschutzscheibe stört sowieso nur, wenn Sie im Cockpit-Modus fahren.

Kleine Schrauberkunde: Wie stelle ich mein Auto ein?

Experimentieren Sie in Einzel-Etappen auf verschiedenen Strecken mit den Setup-Einstellungen herum, bis Sie eine geeignete gefunden haben. So ist gerade bei der Lenkung keine allgemeine Regel möglich, da diese von Ihrer Fahrkunst, aber auch dem benutzten Steuergerät abhängt. Einige allgemein gültige Tipps gibt es dennoch: Fahren Sie lediglich beziehungsweise hauptsächlich auf Asphalt oder Teer, ist es ratsam, die Aufhängung auf „hart" einzustellen, bei Schlamm oder Schnee eher auf „weich". Die Bremskraft sollten Sie bei „schwammigem" Untergrund wie Schnee reduzieren, da so die Räder nicht so schnell blockieren. Die Übersetzung sollten Sie immer eher in Richtung „kurz" stellen, da die meisten Kurse sehr kurvig sind. Nur bei Kurven mit längeren Geraden ist eine höhere Einstellung sinnvoll.

Thorsten Seiffert



SCHRAUBENZIEHER RAUS Nutzen Sie die gesamten 60 Minuten, um Ihren Wagen zwischen zwei Etappen wieder flott zu bekommen.



DRIFTEN WIE COLIN Um durch Haarnadelkurven zu kommen, sollten Sie driften, egal auf welchem Boden. Benutzen Sie die Handbremse!

Cheats & Codes Eastereggs & Kurztipps

Zeus

Nehmen Sie beim ersten Abenteuer die Stadt Cithaeron so schnell wie möglich ein (am einfachsten mit den Soldaten von Ares). Dadurch macht Cithaeron Ihnen in einer der nächsten Missionen Wein zum Geschenk. Zum einen benötigen Sie diesen als Tribut, zum anderen müssen Sie die Stadt in einer der nächsten Missionen ohnehin einnehmen.

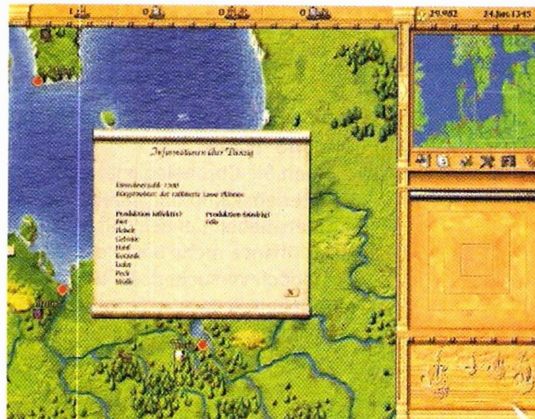
Nehmen Sie im dritten Abenteuer als erste Kolonie Amphipolis. Wenn Sie dort alle Ziele erreicht haben, klicken Sie aber noch nicht auf „Sammeln" – denn an dem Marmor können Sie sich eine goldene Nase verdienen! Wenn die Stadtkasse voll ist, klicken Sie schließlich auf „Sammeln", um die Mission zu gewinnen. Jetzt können Sie in den nächsten Missionen mit einem großen Geldpolster weiterspielen.

Peter Correll

Der Patrizier 2

Folgende Handelsstrategie ist in *Der Patrizier 2* besonders sinnvoll:

Kaufen Sie in Danzig (Heimatstadt) 100 Fass Bier und segeln Sie damit nach Nowgorod. Dort wird das Bier mit mindestens 10 Goldstücken Gewinn wieder verkauft. Mit dem restlichen Bier und der maximalen Menge an Holz oder Ziegeln geht es weiter nach Reval. Dort verkaufen Sie alles und kaufen – je nach Preislage – 10 bis 15 Fass Felle ein. In Lübeck verkaufen Sie 5 bis 10 Fass Felle und besorgen sich Eisenwaren. Jetzt wieder zurück nach Danzig, wo Sie einen Großteil der Eisenwaren an den Mann bringen. Laden Sie etwa 10 Fass Eisenwaren für den Eigenbedarf in das eigene Kontor. Wiederholen Sie diese Runde ununterbrochen und segeln



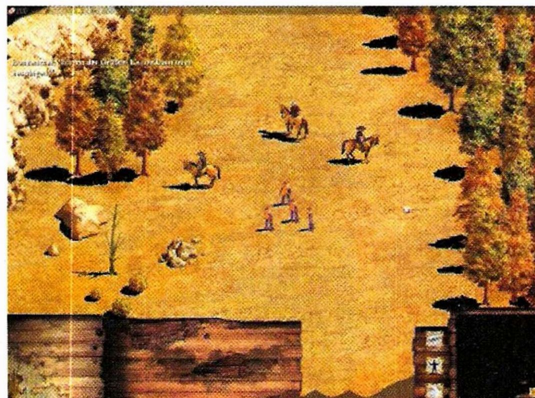
GUTE GRUNDLAGE Nur Felle werden in Danzig nicht effektiv hergestellt. Daher ist diese Stadt ideal für den Einstieg.

Sie ab und zu mit einer Ladung Bier nach Thorn, um günstig Holz, Honig oder Ziegel einzukaufen.

Carsten Färber

America

Wer viele Einheiten steuert, sollte sich die Kämpfer auf Zifferntasten legen (Gruppe auswählen, dann STRG+Zifferntaste). Anhand dieser Hotkeys lassen sich die Einheiten im Gefecht besser handhaben. Zweimaliges Drücken auf den entsprechenden Hotkey bewirkt, dass die Kamera-Ansicht auf die ausgewählte Truppe springt.



HERDENTRIEB Wenn die drei Reiter zusammenbleiben, kämpfen sie dank zusätzlicher Moral gleich nochmal so gut.

Für Angriffe ist ein Anführer wegen der Moral-Boni meist unverzichtbar. Während die normalen Krieger stets im aggressiven Modus angreifen sollten, lassen Sie den Anführer im Hintergrund die Stellung halten, damit dieser nicht frühzeitig das Zeitliche segnet.

Sobald die Kontrahenten schwere Geschütze wie Kanonen auffahren, sollten sich die eigenen Truppen wegen des Flächenschadens nicht zu eng auf einem Fleck tummeln. Lassen Sie die Krieger eine weitläufigere Formation annehmen.

Die gegnerischen Einheiten sind nicht besonders schlau und greifen oft an derselben Stelle an – das kann man sich zunutze machen, indem man dort Verteidigungstürme positioniert, diese mit Kämpfern füllt und Fallen aufstellt. Ressourcen sollten deswegen nicht dazu verwendet werden, die ganze Basis vollständig abzusichern, da dies schlichtweg nicht notwendig ist.

Es empfiehlt sich, Sammelpunkte von Produktionsstätten festzulegen, damit Sie nicht alle Einheiten manuell zu strategischen Knotenpunkten lenken müssen. Das spart Zeit und gibt mehr Raum für Ressourcenmanagement.

Cheats

Drücken Sie während des Spiels ENTER und geben Sie dann einen der folgenden Cheats ein:

liangeteverything	5.000 Einheiten Nahrung, Holz und Gold sowie 100 Gewehre und Pferde
goldinmypocke ts	1.000 Gold
iwantfastfood	1.000 Nahrung
woodisverygood	1.000 Holz
horsesarecrazy	10 Pferde
icanwineverythingnow	Level gewinnen
gimmemorefirepower	Mehr Feuerkraft
iwantareallybadguy	Billy the Kid erscheint
iwantareallystronghero	Gall erscheint
iwantanamericanhero	David Crocket erscheint

Redaktion





UNTER PALMEN Wir haben unseren Park reichlich ausgeschmückt: Je mehr Dekoration, desto glücklichere Besucher.

Theme Park Manager

1. Je größer Ihr Park ist, desto schwieriger ist es, Leute zu weit entfernten Attraktionen zu locken. Brunnen, Bäume oder Büsche wirken Wunder: Wenn die Gäste was zu gucken haben, nehmen sie auch größere Laufwege auf sich.

2. Legen Sie von Anfang an die Einsatzgebiete der Arbeiter fest, um später genau zu wissen, wer welche Aufgabe übernimmt – sonst geht irgendwann die Übersicht flöten und Sie zahlen Gehälter an Arbeiter, die nur nutzlos herumstehen.

3. Warten Sie nicht zu lange mit der Annahme, wenn die Mitarbeiter neue Aufgaben stellen. Oft erschweren sich die Spielziele (beispielsweise, wenn Sie einen Streik der Mitarbeiter unterbinden müssen), da der Park zu groß und somit schwieriger zu managen wird.

4. Wer die Geschwindigkeit sämtlicher Attraktionen aufs Maximum stellt, erreicht zwar den höchsten Spaßfaktor, kann die Besucher aber auch abschrecken. Außerdem entleeren die Gäste nach spektakulären Fahrgeschäften gerne ihren Magen, was dazu führt, dass sie mehr Putzpersonal benötigen.

5. Wenn allgemein ein geringer Spaßfaktor herrscht, sorgen Clowns für wahre Wunder. Wenn das nichts hilft, sind die Einrichtungen schuld: Dann empfiehlt sich eine Finanzanalyse – wenn eine Bude fortwährend rote Zahlen schreibt, sollten Sie vor einem Abriss nicht zurückschrecken.

Redaktion

Der Fehlerteufel war unterwegs

In der letzten Ausgabe wurde folgender Tipp zu *Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2* abgedruckt: Halten Sie UMSCHALT gedrückt und klicken Sie auf den Lautsprecher oben rechts. So gelangen Sie zu den Top-Secret-Missionen. Dieser Tipp funktioniert nur bei *Command & Conquer: Alarmstufe Rot 1*.

C&C: Alarmstufe Rot 2

Chrono-Rush

Wenn Sie Chronolegionäre in Infanteriebekämpfungsfahrzeuge stecken, haben Landeinheiten fast keine Chance mehr. Sollte der Gegner jedoch versuchen, die IBFs mit Lufteinheiten zu zerstören, lassen Sie die Chronolegionäre einfach wieder aussteigen!

IBF	Wirkung
GI	MG-Geschützturm
Spion	MG-Geschützturm
Tanya	MG-Geschützturm
Rekrut	MG-Geschützturm
Ingenieur	Mobile Werkstatt
Chronolegionär	Chrono-Geschütz (kann sich nicht teleportieren)
Wachhund	–
Flak-Trooper	Flak-Geschütz
Tesla-Trooper	Kleinerer Tesla-Panzer
Ivan	Kleinerer Spreng-LKW
Yuri	Psychopanzer (Yuris Sekundärangriff)
Desolator	Desolatorpanzer
Terrorist	Kleinerer Spreng-LKW
Sniper	Sniper-Geschütz

Florian Veith

Cossacks: European Wars

Drücken Sie ENTER und geben Sie einen der folgenden Cheats ein:

money	Erhöht alle Werte (Gold, Nahrung etc.) um 150.000 Einheiten
supervizor	Deckt die ganze Karte auf
izmena	Wechselt mit den Tasten [1] bis [9] zwischen den einzelnen Spielern
multivar	Zugriff auf alle Einheiten mit [P]
www	Aktiviert die Cheats supervizor, multivar und izmena

In jeder Mission gibt es unterschiedliche Schwerpunkte, doch Gold ist immer der wichtigste Rohstoff. Das liegt an den besseren beziehungsweise stärkeren Truppen, die Gold fordern. Aber auch die Forschungen zehren stark an den Vorräten. Nehmen Sie daher nach Möglichkeit zuerst die Goldminen ein, um den Gegner zu schwächen.

Stellen Sie eine Armee auf keinen Fall nur aus einer Sorte Fußtruppen oder Reitern zusammen. Der Gegner stellt sich darauf ein und hält mit den entsprechenden Truppen dagegen (bei langsamen Fußtruppen zum Beispiel mit schnellen Reitern oder bei Musketieren mit Kanonen). Egal, ob Verteidigung oder Angriff – eine gut ausgewogene Mischung funktioniert am besten.

Redaktion



PREISWERT? Forschungen und Erweiterungen erfordern oft fünfstellige Getreidemengen. Schicken Sie genügend Bauern auf die Felder und denken Sie daran, Getreide nachzusäen!

Ihre Meinung zählt!

Unser Heft soll schöner werden: Mit dem umseitigen Fragebogen möchten wir mehr über unsere 860.000 Leser erfahren, um in Zukunft noch besser auf Wünsche eingehen zu können. Dabei haben wir darauf geachtet, dass das Mitmachen für Sie so komfortabel wie irgend möglich ist: Einfach ankreuzen und ausfüllen, Seite heraustrennen oder kopieren und ab die Post an PC Games.

Natürlich sollen Sie sich die kleine Mühe nicht umsonst machen: Deshalb verlosen wir mit freundlicher Unterstützung namhafter Hersteller eine Reihe wertvoller Preise. Wie wär's mit einer schicken Mini-Digicam oder einem großen Spielepaket?

2 x Hyper iCam

Jeder will sie haben, bei uns können Sie eine gewinnen: die original Hyper iCam im Wert von je 300 Mark. Die vielseitig verwendbare Web- und Digi-Cam ist nur 12 x 3 x 2 Zentimeter groß und damit handlich genug, um sie überall dabei zu haben.

Zur Verfügung gestellt werden die Kameras von ClubPlanet (www. clubplanet.de), der kostenlosen Community-Plattform für Hobbys und Ideen. Ob Sie einen Ü-Eier-Sammlerclub, einen Britney-Spears-Fanclub oder einen *Counter-Strike*-Clan gründen – Ihrem Ideenreichtum sind keine Grenzen gesetzt. Alles, was Sie zum Einrichten einer Club-Website benötigen, findet sich auf www.clubplanet.de. Damit Sie auch gleich Bilder von Ihnen als Vereinsvorsitzendem (Clubmaster) ins Netz stellen können, verlosen ClubPlanet und PC Games zwei Hyper iCams.



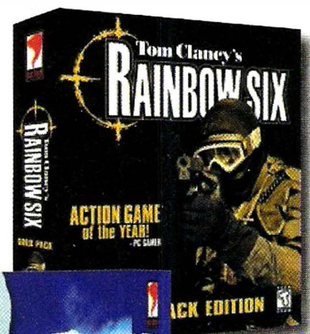


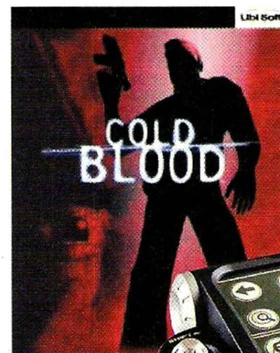
Ubi-Soft-Pakete

Ubi Soft macht's spannend – das gilt zumindest für Toptitel wie *Rainbow Six*, *Rogue Spear* oder *Cold Blood*. Was in den zehn dicken Ubi-Soft-Spielepaketen drinsteckt, verraten wir Ihnen hingegen ganz freimütig:

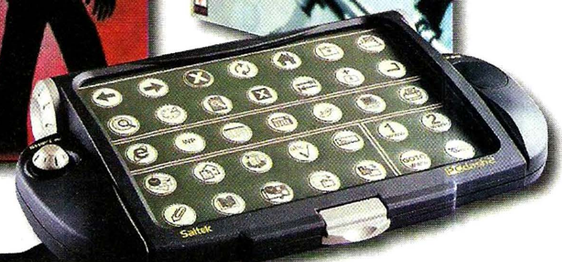
1 x Super-Ubi-Soft-Paket
1 x Rainbow Six: Rogue Spear
1 x Rainbow Six: Goldpack
1 x Covert Ops – limitiertes Zippo-Feuerzeug
1 x Covert-Ops-T-Shirt
1 x Covert-Ops-Mauspad
1 x Cold Blood
1 x Cold-Blood-T-Shirt
1 x PC Dash-Board 2

Das Paket hat einen Wert von knapp 500 Mark.









3 x großes Taktik-Shooter-Paket
bestehend aus *Rainbow Six: Goldpack*, *Rainbow Six: Covert Ops* sowie *Covert Ops*-Zippo-Feuerzeug, -T-Shirt und -Mauspad

6 x kleines Taktik-Shooter-Paket
bestehend aus *Rainbow Six: Goldpack* und Mauspad

Teilnahmebedingungen

1. Einsendeschluss ist der 22. Februar 2001.
2. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, der Firma Planet Internet und Ubi Soft Deutschland.
3. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
4. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
5. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
6. Ihre Angaben dienen PC Games zu statistischen Zwecken und werden nicht an Dritte weitergegeben.
7. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Gewinnchancen.

Meine Meinung

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort „Umfrage"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Falls Sie einen der tollen Preise gewinnen wollen, vergessen Sie bitte nicht, Ihre Adresse anzugeben:

Name: ____________________

Adresse: ____________________

____

Bitte kreuzen Sie an, für wie interessant Sie die einzelnen Rubriken halten:

	Lese ich immer/regelmäßig	Lese ich manchmal	Lese ich nie	Rubrik kenne ich nicht
Aktuell	❑	❑	❑	❑
Charts	❑	❑	❑	❑
Die letzte Seite (Vorschau etc.)	❑	❑	❑	❑
Editorial	❑	❑	❑	❑
Einkaufsführer	❑	❑	❑	❑
Feedback	❑	❑	❑	❑
Hardware	❑	❑	❑	❑
Inhaltsverzeichnis CD-ROM	❑	❑	❑	❑
Inhaltsverzeichnis Magazin	❑	❑	❑	❑
Inhaltsverzeichnis Index	❑	❑	❑	❑
Kolumnen	❑	❑	❑	❑
Leserbriefe („Leser fragen, PC Games antwortet")	❑	❑	❑	❑
Leserbriefe („Rossis Rumpelkammer")	❑	❑	❑	❑
Lionhead-Tagebuch	❑	❑	❑	❑
Magazin (Reportagen etc.)	❑	❑	❑	❑
Meinungskästen	❑	❑	❑	❑
Mittermeier's Lost Level	❑	❑	❑	❑
Motivationskurve	❑	❑	❑	❑
Pixelpracht	❑	❑	❑	❑
Teamseite	❑	❑	❑	❑
Terminkalender	❑	❑	❑	❑
Test	❑	❑	❑	❑
Testcenter	❑	❑	❑	❑
Tipps & Tricks (Komplettlösungen)	❑	❑	❑	❑
Tipps & Tricks (Kurztipps)	❑	❑	❑	❑
Tipps & Tricks Index	❑	❑	❑	❑
Videos auf Cover-CD-ROM	❑	❑	❑	❑
Vorschau	❑	❑	❑	❑
Wertungskasten	❑	❑	❑	❑

Seit wann lesen Sie PC Games?
❑ Dies ist meine erste Ausgabe
❑ Seit einigen Ausgaben
❑ Seit mindestens einem Jahr
❑ Seit mindestens zwei Jahren

Ich kaufe im Schnitt ______ PC-Games-Ausgaben pro Jahr.

Jede Ausgabe wird im Schnitt von insgesamt ______ Personen gelesen.

Wie gefallen Ihnen die PC-Games-Titelmotive?
❑ Sehr gut ❑ Durchschnittlich
❑ Meist nicht so gut

Wie beurteilen Sie den neuen Online-Auftritt von PC Games? (*in Schulnoten*)
__ Aktualität __ Design __ Benutzerfreundlichkeit __ Geschwindigkeit

Bitte vergeben Sie eine Schulnote für das aktuelle PC-Games-Titelmotiv: ______

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?

____

Welches Spiel spielen Sie derzeit am häufigsten/intensivsten?

____

Sammeln Sie die PC-Games-Ausgaben?
❑ Ja ❑ Nein

Sammeln Sie die Heft-CD-ROMs?
❑ Ja ❑ Nein

Sammeln Sie die Heft-DVD im beigelegten Pappcover?
❑ Ja ❑ Nein

Empfinden Sie die Demo-Anleitungen als ausführlich genug?
❑ Ja ❑ Nein

Was wünschen Sie sich für die Heft-CD-ROM?

	Mehr	Genau richtig	Weniger
Lesereinsendungen	❑	❑	❑
MODs, Maps, Skins, Levels	❑	❑	❑
Patches, Bugfixes, Updates	❑	❑	❑
Spielbare Demos	❑	❑	❑
Trailer (selbst ablaufende Demos)	❑	❑	❑
Treiber	❑	❑	❑
Videoreportagen	❑	❑	❑

Die Hardware-Rubrik in PC Games ist ...
❑ zu umfangreich. ❑ genau richtig.
❑ zu klein.

Sind die Hardware-Artikel für Sie verständlich und nachvollziehbar?
❑ Immer ❑ Meistens ❑ Selten

Im Hardware-Teil interessieren mich vor allem ...
❑ Vorschau-Berichte ❑ Tests ❑ Tuning-Tipps ❑ Marktübersichten

Am meisten interessieren mich Hardware-Artikel über ...
❑ CD-ROM-/DVD-Laufwerke
❑ CPUs ❑ Grafikkarten
❑ Joysticks/Gamepads/Lenkräder
❑ Komplett-PCs ❑ Mäuse/Tastaturen
❑ Monitore ❑ Motherboards
❑ Soundkarten

Welche Hardware steht Ihnen zur Verfügung?
Prozessor ...
❑ bis 300 MHz ❑ bis 500 MHz
❑ bis 667 MHz ❑ mehr als 700 MHz
Hauptspeicher ...
❑ bis 64 MB RAM ❑ bis 128 MB RAM
❑ mehr als 128 MB RAM
Grafikkarten-Chip ...
❑ G400 ❑ GeForce256 ❑ Rage 128 Pro
❑ Riva TNT ❑ Riva TNT 2 Ultra
❑ Savage 4 ❑ Voodoo 1/Voodoo Banshee
❑ Voodoo 2 ❑ Voodoo 3 ❑ VSA-100
❑ Sonstige/Weiß nicht

Verfügt Ihr PC über ein DVD-Laufwerk?
❑ Ja ❑ Nein ❑ Geplant

Welche Videospiel-Konsolen besitzen Sie?

Modell	Besitze ich	Bin ich interessiert/beabsichtige ich zu erwerben
Microsoft Xbox	❑	❑
Nintendo Game Boy	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑
Nintendo Starcube	❑	❑
Sega Dreamcast	❑	❑
Sony PlayStation	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑

Haben Sie einen Internet-Anschluss?
❑ Ja ❑ Geplant ❑ Nein

Ist die Motivationskurve für Sie ...
❑ unverzichtbar? ❑ nützlich? ❑ ganz nett?
❑ überflüssig? ❑ Motivationskurve?!?

Was sind Ihre absoluten Lieblingsgenres?
(mehrere Antworten möglich)
❑ 3D-Action (z. B. *Half-Life*)
❑ Action-Adventures (z. B. *Tomb Raider*)
❑ Adventures (z. B. *Monkey Island 3*)
❑ Aufbaustrategie (z. B. *SimCity 3000*)
❑ Echtzeitstrategie (z. B. *Age of Empires 2*)
❑ Flugsimulationen (z. B. *Gunship!*)
❑ Rennspiele/-simulationen (z. B. *Grand Prix 3*)
❑ Rollenspiele (z. B. *Baldur's Gate*)
❑ Rundenstrategie (z. B. *Heroes of M&M*)
❑ Sportspiele (z. B. *FIFA 2000*)
❑ Wirtschaftssimulationen (z. B. *Anstoss 3*)

Wie viel geben Sie für Spiele aus?
❑ Ich kaufe meistens aktuelle Neuerscheinungen
❑ Ich kaufe in erster Linie Budget-Spiele und Compilations
❑ Ich kaufe sowohl als auch

Wie alt sind Sie?
❑ Bis 16 Jahre ❑ 17 bis 20 Jahre
❑ 21 bis 29 Jahre ❑ 30 bis 39 Jahre
❑ Älter als 40 Jahre

Welche Spielemagazine lesen Sie außer PC Games und wie bewerten Sie uns im Vergleich?

Häufigkeit

	Abonniert	Lese ich regelmäßig	Lese ich manchmal	Lese ich selten/nie
PC Games	❑	❑	❑	❑
______	❑	❑	❑	❑
______	❑	❑	❑	❑

Bewertung in Schulnoten

	Inhalt der Heft-CD-ROM	Benutzerfreundlichkeit der Heft-CD-ROM	Layout (Heftdesign)	Kompetenz	Papier-/Druckqualität	Texte	Verständlichkeit	Aktualität	Übersichtlichkeit	Preis-Leistungs-Verhältnis
PC Games	__	__	__	__	__	__	__	__	__	__
______	__	__	__	__	__	__	__	__	__	__
______	__	__	__	__	__	__	__	__	__	__

Der PC-Games-Einkaufsführer

Jeden Monat in PC Games: die Spiele-Marktübersicht – alle Titel der letzten Jahre und aktuelle Spielesammlungen.

Ab 90%
Referenzklasse

Ab 80%
Oberklasse

Ab 70%
Gehobene Mittelklasse

Ab 50%
Mittelklasse

Unter 50%
Unterklasse

Monat für Monat exklusiv in PC Games: die große Spiele-Marktübersicht. Stöbern Sie in den umfangreichen Listen, vergleichen Sie die Inhalte von Spielesammlungen (Compilations) und wägen Sie ab, ob ein Spiel vielleicht durch Preissenkungen oder Kombiangebote für Sie interessant wird.

Über die Qualität eines Spiels informiert die Spielspaß-Wertung, deren Spektrum von 0 bis 100% reicht. Durchschnittliche Spiele bekommen eine Wertung um die 50%, Ausnahmespiele tummeln sich in den 90ern. Aus dieser Spielspaß-Wertung ergibt sich dann automatisch die Klasse des Testkandidaten.

Die Qualität der getesteten Spiele reicht von der Oberklasse (Sehr Gut) über mittelmäßige Programme bis hin zu Gurken der Unterklasse mit Wertungen unter der 50%-Hürde. Die PC-Games-Hausfarbe „Blau" signalisiert Einsteigerfreundlichkeit, hohe Langzeitmotivation und exzellente Atmosphäre – kurzum: hervorragenden Spielspaß.

Monat für Monat überprüft die PC-Games-Redaktion sämtliche Spiele daraufhin, ob sie noch die Kriterien der jeweiligen Klasse erfüllen. Falls nicht, werden sie abgewertet. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozess" – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt lässt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Neuerscheinungen vergleicht. Die Angabe der Originalwertung hilft Ihnen dabei, den Alterungsprozess eines Spiels einzuschätzen. Anhand der Ausgaben-Nummer können Sie den dazugehörigen Test rasch in Ihrem PC-Games-Archiv nachschlagen. Innerhalb der Klassen wurden alle Titel alphabetisch sortiert. Zusatz- und Missions-CD-ROMs sind mit (Z) gekennzeichnet.

Abenteuer

- **Rollenspiel** – z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate
- **Adventure** – z. B. Grim Fandango, Blade Runner

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Baldur's Gate 2	Rollenspiel	BioWare	92	11/00
Baldur's Gate 2 (deutsche Version)	Rollenspiel	BioWare	91	01/01
Diablo2	Action-Rollenspiel	Blizzard	91	08/00
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	91	01/99
Baldur'sGate	Rollenspiel	BioWare	87	02/99
Baldur's Gate: Die Legenden der Schwertküste (Z)	Rollenspiel	BioWare	82	06/99
BladeRunner	Adventure	Westwood	92	01/98
Darkstone	Rollenspiel	Delphine Software	83	10/99
Discworld Noir	Adventure	GTInteractive	88	07/99
EvilIslands	Rollenspiel	Nival	80	12/00
Final Fantasy 8	Rollenspiel	SquareSoft	84	03/00
FluchtvonMonkeyIsland	Adventure	LucasArts	86	01/01
Gabriel Knight 3	Adventure	SierraStudios	80	01/00
Hype - TheTime Quest	Action-Adventure	UbiSoft	82	01/00
Icewind Dale	Rollenspiel	BlackIsle	81	09/00
King's Quest8: Mask of Eternity	Action-Adventure	SierraStudios	86	01/99
Messiah	Action-Adventure	Shiny	87	02/00
Messiah(deutscheVersion)	Action-Adventure	Shiny	82	06/00
Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island	Adventure	LucasArts	88	01/98
Nocturne	Action-Adventure	TerminalReality	87	12/99
Nox	Rollenspiel	Westwood	82	03/00
PlanescapeTorment	Rollenspiel	BlackIsle	84	02/00
Prince ofPersia3D	Action-Adventure	RedOrb	80	11/99
Rent-A-Hero	Adventure	NeoSoftware	84	12/98
Revenant	Action-Rollenspiel	Cinematix	80	12/99
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	SierraStudios	85	03/99
SepterraCore	Rollenspiel	Valkyrie Studios	80	01/00
Silver	Rollenspiel	SpiralHouse	81	05/99
Ultima: Ascension	Rollenspiel	Origin	85	02/00
Vampire: Die Maskerade	Rollenspiel	Activision	86	08/00
Battlespire	Rollenspiel	Bethesda Softworks	77	03/98
Biosys	Adventure	Take 2	74	03/99
DarkSecretsof Africa	Action-Rollenspiel	NewGenerationSoftware	73	10/99
DerWegnachEl Dorado	Adventure	Revolution	71	01/01
Devil Inside	Action-Adventure	Gamesquad	78	05/00
Fallout	Rollenspiel	Interplay	80	05/98
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	80	01/99
FinalFantasy7	Rollenspiel	SquareSoft	75	08/98
Floyd	Adventure	AdventureSoft	80	12/97
Gorky 17	Action-Rollenspiel	Metropolis	78	12/99
Lands ofLore2	Rollenspiel	Westwood	90	11/97
Lands ofLore 3	Rollenspiel	Westwood	73	06/99
Laura unddas Geheimnisdes Diamanten	Adventure	UbiSoft	79	06/99
Might & Magic 6: Mandate of Heaven	Rollenspiel	New World Computing	88	06/98
Might & Magic7: For Blood andHonor	Rollenspiel	New WorldComputing	73	09/99
O.D.T.	Action-Adventure	Psygnosis	72	11/98
Omikron: The Nomad Soul	Action-Adventure	Quantic Dream	72	12/99
Rage of Mages	Rollenspiel	NivalEntertainment	73	01/99
Rage ofMages2	Rollenspiel	Nival Entertainment	75	08/99
StarWars: Episode I - Die DunkleBedrohung	Action-Adventure	LucasArts	77	07/99
Techmomage	Action-Rollenspiel	Sunflowers	73	01/01
The Longest Journey	Adventure	Funcom	74	04/00
The X-Files:TheGame	Interaktiver Spielfilm	HyperboleStudios	73	09/98
Wizards& Warriors	Rollenspiel	HeuristicPark	79	11/00
Aiken's Artifact	Action-Rollenspiel	Monolith	69	02/01
AncientEvil	Action-Rollenspiel	Silver Lightning	62	07/99
Asghan	Action-Adventure	GrolierInteractive	59	02/99
BlackDahlia	Adventure	Take 2	60	05/98
Blaze & Blade	Rollenspiel	T&Esoft	52	05/99
Byzantine	InteraktiverSpielfilm	Stormfront Studios	61	11/98
Crusaders of Might & Magic	Action-Adventure	NewWorld Computing	57	07/00
DarkVengeance	Action-Adventure	RealityBytes	56	03/99
Dasfünfte Element	Action-Adventure	Kalisto	62	11/98
Der Ring der Nibelungen	Adventure	ArxelTribe	70	12/98
Diablo: Hellfire(Z)	Rollenspiel	Blizzard	82	01/98
DieZeitmaschine	Adventure	Cryo	63	06/00
Dinosaurs	Action	Disney Int.	63	02/01
Dogday	Adventure	Infogrames	70	02/98
Dreamsto Reality	Action-Adventure	CryoInteractive	81	12/97
Egypt2:Die Prophezeiung Heliopolis	Adventure	Cryo	54	12/00
Galador	Adventure	Topware Interactive	59	05/99
Konung	Rollenspiel	InfiniteLoop	53	11/00
Max Montezuma	Action-Adventure	Utopia Technologies	80	12/97
Might & Magic8: Day ofthe Destroyer	Rollenspiel	NewWorldComputing	56	06/00
Nightlong	Adventure	Team 17	75	11/98
NightmareCreatures	Action-Adventure	Kalisto	67	07/98
Odyssee - Aufder Suche nach Odysseus	Adventure	In Utero	61	08/00
Queen: The Eye	Action-Adventure	ElectronicArts	72	01/98
QuestforGlory5: Drachenfeuer	Rollenspiel	SierraStudios	69	03/99
Red Jack - Revenge ofthe Brethren	Adventure	Cyberflix	71	11/98
Riven	Adventure	CyanSoftware	55	12/97
Sanitarium	Adventure	ASC Games	70	11/98
Sign of the Sun	Adventure	Project2	60	02/98
Soulbringer	Rollenspiel	GremlinInteractive	69	07/00
StarTrek:Der Aufstand	Adventure	Presto Studios	66	01/00
Starshoot	Action-Adventure	Infogrames	53	04/99
The Final Curse	Adventure	Microids	50	01/01
Amerzone	Adventure	Microids	48	11/99
Arcatera	Rollenspiel	WestkaEntertainment	40	07/00
AtlanZeitabenteuer	Adventure	Megasystems	31	09/99
Atlantis2	Adventure	CryoInteractive	46	03/00
Birthright:Die dunkleAllianz	Rollenspiel	SierraStudios	62	11/97
Corum 2 - Dark Lord	Rollenspiel	Hicom	15	12/99
Dark Sideof the Moon	InteraktiverSpielfilm	Southpeak	46	03/99
DasGrabdes Pharao	Adventure	Ravensburger Interactive	60	04/98
Days of Oblivion 2	Adventure	Toygardens Media	46	01/00
DerFluchder Azteken	Adventure	Cryo	26	06/00
Dracula Resurrection	Adventure	Microids	59	04/00
Dragonfire	Rollenspiel	TargetSoftware	45	10/00
Droiyan	Rollenspiel	CDV	40	09/98
Faust	Adventure	ArxelTribe	43	12/99
Granny	Adventure	Telstar	58	03/98
Hazard	Rollenspiel	Wizard Soft	15	03/00
KönigArtus	Adventure	Cryo	34	02/01
LamentationSword	Rollenspiel	Lomax	39	04/99
MetroPolice	Adventure	VirtualX-citement	41	01/99
Obsidian	Adventure	RocketScience	51	01/98
Reah	Adventure	Project 2	57	11/98
Satanica	Action-Rollenspiel	Computerhouse	46	04/00
Sentient	Adventure	Psygnosis	47	03/98
SpaceBar	Adventure	Rocket Science	65	12/97

Action

- **Action-Adventure** – z. B. Drakan, Tomb Raider, Dark Project
- **3D-Action** – z. B. Half-Life, Unreal Tournament
- **Flipper** – z. B. Pro Pinball: The Web
- **Beat 'em Up** – z. B. Virtua Fighter 2
- **Action-Strategie** – z. B. Rainbow Six, Hidden & Dangerous
- **Jump & Run** – z. B. Rayman 2, Pandemonium
- **Rennspiele** – z. B. Star Wars Racer, POD, WipEout

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Dark Project 2 - The Metal Age	Action-Adventure	Looking Glass	91	05/00
DarkProject:Der Meisterdieb	Action-Adventure	Looking Glass	94	02/99
Drakan	Action-Adventure	SurrealSoftware	91	10/99
Jedi Knight	3D-Action	LucasArts	93	12/97
Jedi Knight: Mysteries of the Sith (Z)	3D-Action	LucasArts	93	04/98
No One Lives Forever	3D-Action	Monolith	91	01/01
ProPinball:Big Race USA	Flipper	Cunning Developements	90	12/98
ShadowMan	Action-Adventure	Iguana	90	10/99
Tomb Raider3	Action-Adventure	CoreDesign	90	01/99
TombRaider 4:The Last Revelation	Action-Adventure	Core Design	91	01/00
UnrealTournament	3D-Action	Epic Games	92	09/99
Wheel ofTime	3D-Action	Legend Entertainment	90	01/00
American McGee'sAlice	Action-Adventure	RogueEntertainment	87	01/01
Battlezone2	Action-Strategie	Pandemic Studios	86	12/99
Counter-Strike 1.0	Taktik-Shooter	Valve	84	02/01
Descent 3	3D-Action	OutrageEntertainment	80	08/99
Descent 3: Mercenary (Z)	3D-Action	Outrage	80	02/00
Deus Ex	Action-Adventure	IonStorm	89	08/00
DS9: TheFallen	Action	TheCollective	83	02/01
Forsaken	3D-Action	ProbeEntertainment	90	05/98
Gex3D: Enter theGecko	Jump&Run	CrystalDynamix	89	07/98
GrandTheftAuto	Action	DMA	80	01/98
Grand TheftAuto 2	Action	Rockstar	86	12/99
Gunman	3D-Action	RewolfSoftware	88	12/00
Half-Life (deutsche Version)	3D-Action	Valve	91	12/98
Half-Life: Opposing Force	3D-Action	Valve	89	01/00
HeavyMetal F.A.K.K.2	Action-Adventure	Ritual Entertainment	82	11/00
Heretic2	3D-Action	RavenSoftware	85	01/99
Hitman:Codename47	3D-Action	IO Interactive	87	01/01
IndianaJones undder Turmvon Babel	Action-Adventure	LucasArts	80	01/00
MDK2	Action-Adventure	Bioware	87	07/00
Oddworld: Abe'sExoddus	Jump & Run	OddworldInhabitants	80	01/99
Outcast	Action-Adventure	Appeal	84	08/99
ProPinball: FantasticJourney	Flipper	Cunning Developements	82	02/00
Project I.G.I.	Taktik-Shooter	Innerloop	88	01/01
Rainbow Six	Action-Strategie	RedstormEntertainment	86	11/98
Rayman 2 - The Great Escape	Jump & Run	UbiSoft	88	12/99
Requiem	3D-Action	CycloneStudios	85	04/99
RogueSpear	Action	Redstorm Entertainment	81	11/99
Rune	Action-Adventure	HumanheadStudios	83	12/00
StarTrek: Voyager - Elite Force	3D-Action	Raven Software	85	10/00
SWAT 3:CloseQuartersBattle	Action-Strategie	Sierra Studios	85	02/00
System Shock2	Action-Adventure	LookingGlass	89	10/99
TombRaider:Die Chronik	Action-Adventure	CoreDesign	81	01/01
TonicTrouble	Jump & Run	Ubi Soft	81	01/00
Turok 2: SeedsOf Evil	3D-Action	Iguana	83	02/99
Unreal	3D-Action	EpicGames	92	08/98
Unreal:Return to NaPali	3D-Action	LegendEntertainment	83	08/99
Wargasm	Action-Simulation	DigitalImageDesign	88	01/99
Addiction Pinball	Flipper	Team 17	86	03/98
Airfix Dogfighter	Action	UDS	78	12/00
Aliensvs. Predator	3D-Action	Rebellion	79	05/99
Ballsof Steel	Flipper	WildfireStudios	80	02/98
BlairWitchVol.2: CoffinRock	Action-Adventure	HumanHead	74	01/01
BlairWitchVolumeOne: RustinParr	Action-Adventure	TerminalReality	79	12/00
Croc: Legend of the Gobbos	Jump & Run	Argonaut Software	86	03/98
DeathtrapDungeon	Action-Adventure	EidosInteractive	82	07/98
Deep Fighter	Action	Criterion Studios	70	10/00
Delta Force	Action-Strategie	NovaLogic	79	12/98
DeltaForce:Land Warrior	3D-Action	Novalogic	76	02/01
Diebythe Sword	Action-Adventure	TreyarchInvention	86	05/98
Diebythe SwordAdd-On(Z)	Action-Adventure	TreyarchInvention	78	01/99
DisneysTarzan	Jump & Run	Eurocom Entertainment	70	03/00
DonalDuck:Quack Attack	Jump&Run	DisneyInteractive	70	02/01
Evolva	3D-Action	ComputerArtworks	74	05/00
Flying Heroes	3D-Action	Illusion Softworks	75	07/00
Frogger	Jump& Run	SCEE Cambridge	74	02/98
Frogger2	Geschicklichkeit	Konami	77	12/00
FurFighters	3D-Action	Bizarre Studios	77	01/01
Giants	3D-Action	Planet Moon	78	02/01
Gifty - Ein Geschenkdes Himmels	Action-Adventure	Cryo	72	01/01
G-Police	Weltraum-Action	Psygnosis	89	11/97
Grand TheftAuto: London1969(Z)	Action	DMA	78	05/99
H.E.D.Z.	Action	Vis Interactive	80	11/98
Heartof Darkness	Jump&Run	AmazingStudios	80	08/98
Hercules	Action	Disney Interactive	78	12/97
Hidden& Dangerous	Action-Strategie	IllusionSoftworks	79	09/99
Incoming	Arcade-Action	Rage Software	86	05/98
Interstate 76NitroRiders(Z)	Action	Activision	85	05/98
Interstate 82	Action	Activison	76	01/00
Jazz Jackrabbit 2	Jump & Run	Epic Games	84	04/98
JudgeDredd Pinball	Flipper	Pin-BallGames	85	07/98
Kiss:PsychoCircus	3D-Action	ThirdLaw	74	09/00
LinksExtreme	Golfspiel	AccessSoftware	71	09/99
MetalGear Solid	Action	Konami	79	12/00
MicroMachinesV3	Rennspiel	Midway	75	08/98
Nerf Arena Blast	3D-Action	Visionary	77	03/00
NuclearStrike	Action	Electronic Arts	75	01/98
Oddworld: Abe's Oddysee	Jump& Run	Oddworld Inhabitants	79	01/98
Outwars	Weltraum-Action	SingleTrac	86	06/98
Overboard	Action	Psygnosis	79	12/97
Pandemonium2	Jump&Run	CrystalDynamix	87	06/98
Rainbow Six:CovertOps Essentials	Taktik-Shooter	Ubi Soft	71	12/00
RainbowSix: EagleWatch(Z)	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	79	04/99
Rayman's World	Jump& Run	UbiSoft	70	12/97
Recoil	Action	Zipper Interactive	77	05/99
Shogo: MobileArmor Division	3D-Action	Monolith	72	12/98
Soul Reaver - Legacyof Kain	Action-Adventure	Crystal Dynamix	76	11/99
Spec Ops	Action-Strategie	Zombie	83	06/98
Star Trek: Klingon HonorGuard	3D-Action	MicroProse	78	10/98
Subculture	Action	CriterionStudios	83	12/97
TombRaider2	Action-Adventure	CoreDesign	94	12/97
TrickStyle	Rennspiel	Criterion Studios	72	12/99
Turok	3D-Action	Iguana	85	11/97
UltimateRacePro	Rennspiel	Kalisto	76	02/98
Uprising	3D-Echtzeitstrategie	Cyclone Studios	84	01/98
Uprising2: Lead And Destroy	Action-Strategie	Cyclone Studios	72	03/99
V2000	Action	GrolierInteractive	78	11/98
A Bug's Life	Jump& Run	DisneyInteractive	51	04/99
B-Hunter	Action	Midas	52	02/00
Breakout	Geschicklichkeit	Hasbro	67	12/00
Bust-A-Move	Action	LesBird andRubenCabrera	65	04/98
Bust-A-Move 4	Arcade	Cyberfront	65	02/00
Centipede	Arcade-Action	HasbroInteractive	54	01/99
Chasm:TheRift	Arcade-Action	ActionFormsLtd.	78	12/97
Cold Blood	Action-Adventure	Revolution	69	11/00
Croc2	Jump&Run	Argonaut	79	04/00
Daikatana	3D-Action	Ion Storm	68	07/00
DarkRift	Action	Vic Tokai	60	04/98
Dethkarz	Rennspiel	Beam Software	72	12/98
DieMumie	Action	Rebellion	51	02/01
Dino Crisis	Action-Adventure	Capcom	65	08/00
EarthwormJim3D	Jump & Run	VISInteractive	63	01/00
ExcessiveSpeed	Rennspiel	ChaosWorks	59	01/99
Expendable	Action	RageSoftware	68	06/99
Extreme-G 2	Rennspiel	ProbeEntertainment	60	03/99
FightingForce	Action	CoreDesign	60	05/98
Force21	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	56	09/99
Glover	Jump& Run	InteractiveStudios	60	02/99
Hardwar	Weltraum-Action	Gremlin Interactive	61	11/98
Havea N.I.C.E.day! TrackPack(Z)	Rennspiel	Synetic	83	12/97
Hellboy	Action-Adventure	Cryo	62	02/01
Hell-Copter	Action	Drago Entertainment	68	06/99
Hexplore	Weltraum-Action	Heliovisions Productions	71	07/98
Infestation	Action	FrontierDevelopments	58	09/00
Invasion Deutschland	3D-Action	Koch Media	52	12/00
M.i.A. Missing in Action	Action	Simis	60	09/98
Mageslayer	Action	RavenSoftware	61	12/97
MartianGothic	Action-Adventure	CreativeReality	64	07/00
My FriendKoo	Action	ICE	50	04/98
POD - Back to Hell	Rennspiel	UbiSoft	50	03/98
PuzzleBobble	Arcade	Cyberfront	65	12/99
ResidentEvil 3:Nemesis	Action-Adventure	Capcom	59	12/00
RocketJockey	Action	RocketScienceGames	70	12/97
Rogue Spear - Urban Operations	Action	Redstorm Entertainment	69	06/00
RogueSquadron	Weltraum-Action	Factor 5	60	02/99
Savage Arena	Action	Rage Software	50	07/99
SentinelReturns	Action	Hookstone Productions	62	08/98
ShadowMaster	Action	Hammerhead	71	02/98
Shadows of the Empire	3D-Action	LucasArts	77	11/97
SinistarUnleashed	Action	GameFX	68	11/99
Skout	3D-Action	Soft Enterprises	63	10/99
SlamTilt Resurrection	Flipper	Ganymede	52	06/00
SlaveZero	Action	Infogrames	61	03/00
Small Soldiers	Action-Strategie	Dreamworks Interactive	56	10/98
Sonic R	Jump& Run	SegaPC	54	12/98
South Park	3D-Action	Iguana	65	06/99

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
SouthPark Rally	Rennspiel	Tantalus	61	03/00
Spearhead	Action-Strategie	MAK Technologies	63	11/98
Star Trek Pinball	Flipper	Interplay	71	04/98
Star Wars: Episode 1 - Racer	Rennspiel	LucasArts	68	07/99
TellurianDefence	Weltraum-Action	Psygnosis	56	10/98
The Reap	Action	Housemarque	70	01/98
Timeline	Action-Adventure	EidosInteractive	61	02/01
Toshinden 2	Action	Fujitsu	67	07/98
Tread Marks	3D-Action	LongbowDigital	53	04/00
Tunguska	Action	Project 2	57	03/99
Vangers: Onefor the Road	Action	K-DLab	56	09/98
Virus	3D-Action	Kidum MultimediaLtd	62	12/97
Vyruz	Ballerspiel	C+V	59	02/01
Wild Metal Country	Action	DMA	55	07/99
3D Pinball: Nascar	Flipper	Dynamix	43	01/99
AlarmfürCobra11	Rennspiel	VCC	20	02/01
Adrenix	Action	Digital Dialect	41	09/98
AlienEarth	Action	Playmates Interactive	42	09/98
Army Men - Air Tactics	Action	3DO	45	07/00
Asteroids	Arcade-Action	Syrox Developments	38	01/99
Barrage	Action	MangoGrits	45	11/98
Big Brother - TheGame	Geschicklichkeit	Lost Boys	10	06/00
ChickenRun	Action-Adventure	BlitzGames	35	02/01
Die OriginalMoorhuhnjagd	Action	Phenomedia		07/00
DieRache der Sumpfhühner	Action	Koch Media	17	06/00
Die Racheder Sumpfhühner2	Action	Koch Media	10	12/00
Disney's verrückte Spielesammlung	Action	Disney Interactive	38	06/00
FutureCopLAPD	Arcade-Action	ElectronicArts	49	03/99
Hugo8	Action	ITE Media	15	01/01
HugoXL	Jump & Run	ITE	28	09/99
KillerLoop	Rennspiel	VCC	24	02/00
Lander	Weltraum-Action	Psygnosis	39	05/99
LodeRunner2	Arcade-Action	PresageSoftware	40	12/98
Madtrax	Rennspiel	Project 2	47	01/99
Menin Black	Adventure	Gigawatt Studios	52	01/98
Moorhuhn 2	Action	Phenomedia	13	11/00
Motorhead	Rennspiel	DigitalIllusions	46	06/98
Peep!	Geschicklichkeit	United Software	3	03/00
PlaneCrazy	Rennspiel	Inner Workings Ltd.	47	06/98
Pong	Arcade	Atari	26	12/99
Pulleralarm	Geschicklichkeit	Westka	25	01/01
RoadWars	Rennspiel	Swing!	31	10/00
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	42	02/99
Space Invaders	Arcade	Z-Axis	34	12/99
Stratosphere - Conquest of the Skies	Weltraum-Action	KodiakInteractive	40	10/98
Superball	Arcade-Action	Software 2000	9	01/01
The Atari Collection	Arcade-Action	GI Interactive	36	10/99
TheGrinch	Action-Adventure	Konami	39	02/01
TinyTiger	Jump&Run	United Software	20	12/99
Typing oftheDead	Action	Smilebit	32	02/01
WoodyWoodpeckerRacing	Rennspiel	Konami	20	02/01

Simulation

- **Flugsimulationen** z. B. Falcon 4.0, F-22 Lightning 3
- **Zivile Flugsimulationen** z. B. MS Flight Simulator 2000
- **Hubschraubersimulationen** z. B. Comanche 3, Apache Longbow
- **Panzersimulationen** z. B. Armored Fist 2, Panzer Elite
- **U-Boot-Simulationen** z. B. Silent Hunter
- **Weltraum-Flugsimulationen** z. B. X-Wing Alliance, Wing Com. Prophecy
- **Kampfroboter-Simulationen** z. B. MechWarrior

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Wing Commander Prophecy	Weltraum-Action	Origin	90	02/98
ArmoredFist3	Panzersimulation	NovaLogic	81	12/99
B-17 Flying Fortress 2	Flugsimulation	Wayward Design	87	01/01
ComancheGold	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	07/98
Combat Flight Simulator2	Flugsimulation	Microsoft	86	12/00
Conflict: Freespace - The Great War	Weltraum-Action	VolitionInc.	86	08/98
Crimson Skies	Flugsimulation	Zipper Interactive	83	11/00
FlightSimulator2000	Zivile Flugsimulation	Microsoft	80	11/99
Freespace 2	Weltraum-Action	Volition Inc	84	01/00
Gunship!	Hubschraubersimulation	MicroProse	85	05/00
M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	MicroProse	84	05/98
MechWarrior 3	Kampfrobotersimulation	Zipper Interactive	82	07/99
MechWarrior 4: Vengeance	Kampfrobotersimulation	FASA Interactive	85	01/01
MiGAlley	Flugsimulation	Rowan	80	09/99
PanzerElite	Panzersimulation	Wings Simulations	83	11/99
RedBaron2	Flugsimulation	Dynamix	86	02/98
Starlancer	Weltraum-Action	DigitalAnvil	84	06/00
Tachyon - The Fringe	Weltraum-Action	NovaLogic	80	07/00
TotalAir War	Flugsimulation	DigitalImage Design	87	11/98
USAF	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	80	02/00
X:Beyondthe Frontier	Weltraum-Action	Egosoft	87	08/99
X-Wing Alliance	Weltraum-Action	TotallyGames	88	05/99
Adlertag	Flugsimulation	Empire	71	02/01
Armored Fist2	Panzersimulation	NovaLogic	85	12/97
Combat Flight Simulator	Flugsimulation	Microsoft	70	12/98
Enemy Engaged: RAH-66 Comanche vs. KA-52 Hokum	Hubschraubersimulation	Razor Works	72	05/00
European Air War	Flugsimulation	MicroProse	70	01/99
F-16 Aggressor	Flugsimulation	GeneralSimulationsInc	70	05/99
F-16 Multirole Fighter	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
F-22 Lightning 3	Flugsimulation	NovaLogic	78	09/99
F-22 Raptor	Flugsimulation	NovaLogic	86	02/98
F-22 RedSea Operations(Z)	Flugsimulation	DigitalImage Design	72	08/98
Falcon4.0	Flugsimulation	MicroProse	77	03/99
Flanker2.0	Flugsimulation	Eagle Dynamics	70	02/00
Fly!	ZivileFlugsimulation	Terminal Reality	70	09/99
FlyingCorpsGold	Flugsimulation	Rowan	85	01/98
Flying Saucer	UFO-Simulation	PostLinear	75	05/98
HeavyGear	Kampfrobotersimulation	Activision	74	01/98
Heavy Gear2	Kampfrobotersimulation	Activision	76	08/99
Jane'sF-15	Flugsimulation	Jane'sCombat Simulations	82	06/98
JointStrikeFighter	Flugsimulation	Innerloop	86	11/97
KA-52 Team Alligator	Hubschraubersimulation	Simis	78	02/00
Longbow2	Hubschraubersimulation	Jane'sCombat Simulations	79	01/98
MiG-29Fulcrum	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
SabreAce - Konfliktüber Korea	Flugsimulation	Eagle Interactive	72	01/98
StarfleetAcademy Mission-CD(Z)	Weltraum-Action	Interplay	85	07/98
Starsiege	Kampfrobotersimulation	Dynamix	75	05/99
X-Tension (Z)	Weltraum-Action	Egosoft	79	09/00
AHx-1	Hubschraubersimulation	Pixel Multimedia	72	12/97
ApacheHavoc	Hubschraubersimulation	Razorworks Studios	65	02/99
F-22 Air DominanceFighter	Flugsimulation	Digital ImageDesign	87	01/98
FlightSimulator 98	Zivile Flugsimulation	Microsoft	72	12/97
FlightUnlimited2	ZivileFlugsimulation	LookingGlass	66	03/98
FlightUnlimited 3	Zivile Flugsimulation	LookingGlass	60	12/99
Hangsim	Flugsimulation	WilcoPublishing	55	02/00
iF/A-18E	Flugsimulation	InteractiveMagic	62	11/98
IsraeliAir Force	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	68	11/98
I-War	Weltraum-Action	Particle S stems	89	01/98
I-WarSpecialEdition	Weltraum-Action	ParticleS stems	66	12/99
Jet Fighter 4	Flugsimulation	MissionStudios	56	01/01
KlingonAcademy	Weltraum-Action	14 Degrees East	69	09/00
Nations WWIIFighterCommand	Flugsimulation	Psygnosis	53	11/99
Panzer ommander	Panzersimulation	UltimationInc.	69	07/98
Searchand Rescue2	Flugsimulation	InteractiveVision	57	10/00
Silent HunterCommander Edition	U-Boot-Simulation	AeonElectronicEntertainment	79	01/98
TeamApache	Hubschraubersimulation	Simis	73	09/98
TopGun:Hornet's Nest	Flugsimulation	ZipperInteractive	62	03/99
WWII Fighters	Flugsimulation	Jane'sCombat Simulations	66	02/99
Xenocrazy	Weltraum-Action	Glass Ghost	69	07/98
X-Wing vs. TIE Fighter:Balanceof Power (Z)	Weltraum-Action	TotallyGames	70	02/98
Aquarium	Aquariumsimulation	9003inc	35	07/99
Fighter Squadron	Flugsimulation	Parsoft Interactive	55	04/99
Jagdverband44	Flugsimulation	HammerTechn.	13	11/00
Luftwaffe ommander	Flugsimulation	EagleInteractive	41	05/99
PacificWarriors	Action-Simulation	Swing!	45	12/00
Phoenix	Weltraum-Action	Team 17	55	01/00
ProPilot	ZivileFlugsimulation	Dynamix	58	09/98
ProPilot99	Zivile Flugsimulation	Dynamix	52	02/99
Stealthreaper2020	Flugsimulation	ECCInternational Corp.	52	04/98
VirtualSkipper	Segel-Simulation	Duran	44	06/00

Sport & Rennspiel

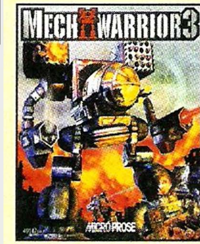
- **Sportspiele aller Art** z. B. FIFA, NHL, NBA
- **Formel-1-Simulationen** z. B. F1 Racing Simulation, Grand Prix 2
- **Rennsp. mit realis. Fahrzeugen** z. B. Need For Speed 4, Nice 2

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Driver	Rennspiel	ReflectionsInteractive	90	11/99
FIFA 2000	Fußball-Simulation	EA Sports	92	12/99
FIFA99	Fußball-Simulation	EA Sports	91	01/99
Frankreich98: Die Fußball-WM	Fußball-Simulation	EASports	94	06/98
Grand Prix Legends	Formel-1-Simulation	Papyrus	92	11/98
Links 2001	Sportspiel	Microsoft	90	01/01
NBALive 2000	Basketball-Simulation	EA Sports	91	01/00
NBA Live 99	Basketball-Simulation	EA Sports	93	01/99
Needfor Speed:Porsche	Rennspiel	ElectronicArts	90	05/00
NHL2000	Eishockey-Simulation	EASports	90	11/99
NHL2001	Eishockey-Simulation	EA Sports	90	12/00
NHL99	Eishockey-Simulation	EA Sports	94	12/98
CART Precision Racing	Cart-Simulation	Terminal Reality	87	03/98
Colin McRae Rally	Rallye-Simulation	Codemasters	87	10/98
ColinMcRae Rally2.0	Rennspiel	Codemasters	87	01/01
Edgar Torronteras' ExtremeBiker	Motocrossspiel	Deibus Studios	83	12/99
Euro2000	Fußball-Simulation	EA Sports	81	07/00
F12000	Formel-1-Simulation	EA Sports	80	05/00
F1 Racing Simulation	Formel-1-Simulation	UbiSoft	95	01/98
FIFA2001	Fußball-Simulation	EA Sports	88	01/01
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball-Simulation	EA Sports	93	01/98
GP 500	Motorrad-Simulation	Beam Software	83	10/99
GrandPrix 3	Formel-1-Simulation	MicroProse	86	09/00
KäferTotal	Rennspiel	Xoiral	82	04/00
LinksLS 2000	Golfsimulation	Access	89	01/00
Links LS99	Golfsimulation	Access	89	03/99
Madden NFL2001	Sportsimulation	EA Sports	87	12/00
Madden NFL99	Football Simulation	EA Sports	83	02/99
Mercedes-BenzTruck Racing	Rennsimulation	Synetic	82	11/00
Midtown Madness	Rennspiel	Angel Studios	83	07/99
Motocross Madness 2	Motocross-Simulation	Rainbow Studios	84	08/00
N.I.C.E. 2	Rennspiel	Synetic	87	12/98
NBALive98	Basketball-Simulation	EA Sports	90	01/98
NeedforSpeed3	Rennspiel	Electronic Arts	89	11/98
NeedforSpeed4	Rennspiel	ElectronicArts	84	08/99
NHL98	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	11/97
ProRally2001	Rennspiel	Ubi Soft	86	01/01
RacingSimulation 2	Formel-1-Simulation	UbiSoft	91	11/98
Rally Championship Edition2000	Rallye-Simulation	MagneticFields	86	01/00
Rally Masters - Race of Champions	Rallye-Simulation	Digital Illusions	80	06/00
Re-Volt	Rennspiel	AcclaimStudios London	86	10/99
SegaRally2	Rallye-Simulation	Sega PC	80	12/99
Superbike2000	Motorrad-Simulation	Milestone	87	04/00
Superbike2001	Rennsimulation	EA Sports	87	12/00
SuperbikeWorldChampionship	Motorrad-Simulation	Milestone	86	04/99
Supreme Snowboarding	Snowboard-Simulation	Housemarque	84	01/00
TigerWoods99	Golfsimulation	EA Sports	87	11/98
Tony Hawk's Pro Skater	Sportspiel	Neversoft	84	01/01
VirtualPool3	Billard-Simulation	Celeris	87	02/01
ActualceHockey2	Eishockey-Simulation	Gremlin	72	07/99
Actua Pool	Billard-Simulation	Gremlin	77	07/99
BundesligaStars2000	Fußball-Simulation	EA Sports	78	09/99
BundesligaStars 2001	Sportspiel	EA Sports	75	11/00
Castrol Honda SuperbikeWorldChampionship	Motorrad-Simulation	Teque Interactive	74	08/98
DemolitionRacer	Rennspiel	Pitbull Syndicate	71	02/00
Die 24 Stunden von Le Mans	Rennsimulation	Eutechnyx	74	02/00
DSFGolf99	Golfsimulation	SierraSports	70	09/99
F1 ChampionshipSeason 2000	Rennsimulation	EA Sports	70	02/01
F1WorldGrandPrix	Formel-1-Simulation	Lankhor	67	07/00
Formel 1 97	Formel-1-Rennspiel	Bizarre Creations	85	04/98
Formel Eins99	Formel-1-Simulation	Studio 33	70	02/00
Fußball International 2000	Fußball-Simulation	Rage	74	11/99
Insane	Rennspiel	Invictus	79	12/00
JackNicklaus Golf:Golden BaerChallenge	Golfsimulation	HypnosEntertainment	74	06/99
Jeff GordonRacing	Rennspiel	Real Sports	76	08/99
MaddenNFL 2000	Football-Simulation	EA Sports	70	12/99
Madden NFL98	Football-Simulation	EA Sports	87	01/98
Midtown Madness2	Rennspiel	Angel Studios	78	12/00
Moto Racer 2	Motorrad-Rennspiel	Delphine	79	01/99
Motocross Madness	Motocross-Simulation	RainbowStudios	87	10/98
MTV Sports Skateboarding	Sportspiel	THQ	78	12/00
N.I.C.E. 2: Tune up (Z)	Rennspiel	Synetic	77	07/99
NBA Basketball 2000	Basketball-Simulation	RadicalEntertainment	72	12/99
Official Formula One Racing	Formel-1-Simulation	Lankhor	77	07/99
PGA ChampionshipGolf2000	Sportspiel	SierraSports	78	10/00
Powerpool	Billard-Simulation	Data Becker	72	06/99
RedlineRacer	Rennspiel	Criterion Studios	79	05/98
Rollcage	Rennspiel	Attention to Detail	74	04/99
Rollcage Stage2	Rennspiel	Psygnosis	71	06/00
Speed Busters	Rennspiel	UbiSoft	78	02/99
SportsCarGT	Rennsimulation	ImageSpaceInc	71	07/99
Super 1 Karting	Cart-Simulation	Interactive Entertainment	72	07/00
Sydney2000	Sportspiel	Eidos	71	10/00
Tiger Woods2000	Golfsimulation	Rainbow Studios	77	07/00
Tiger Woods PGA Tour2001	Golfsimulation	Headgate Studios	75	02/01
TOCA 2	Rennsimulation	Codemasters	79	05/99
TOCATouringCar Championship	Rennsimulation	Codemasters	85	01/98
UEFAChampionsLeague	Fußball-Simulation	Eidos	72	05/99
UEFAChampions League 99/2000	Fußball-Simulation	SiliconDreams	71	05/00
VIVAFootball	Fußball-Simulation	Virgin	78	05/99
V-Rally	Rennspiel	Eden Studios	71	06/99
4x4 Evolution	Rennspiel	TerminalReality	67	01/01
Actua Soccer	Fußball-Simulation	Gremlin	68	04/99
ActuaSoccer2	Fußball-Simulation	Gremlin	72	01/98
Actua Tennis	Tennis-Simulation	Gremlin	70	12/98
AndrettiRacing	Rennsimulation	Stormfront Studios	71	01/98
Autobahn Raser	Rennspiel	Davilex	60	07/98
Autobahn Raser 2	Rennspiel	Davilex	69	12/99
Baseball Edition2000	Baseball-Simulation	Interplay Sports	56	07/99
BleifußOff-Road	Rennspiel	Clever's	69	01/01
BleifußRally	Rennspiel	Milestone	81	01/98
Carmageddon:TDR 2000	Rennspiel	TorusGames	66	11/00
CastrolHondaSuperbike2000	Rennspiel	Teque Interactive	66	10/99
Clash	Rennspiel	Accolade	69	07/98
DaytonaUSA Deluxe	Rennspiel	Sega P	62	12/97
Dirt Track Racing:Europe	Rennspiel	Ratbag	62	01/01
Dirt Track Racing:SprintCars	Rennspiel	Ratbag	62	01/01
DSF Football	Football-Simulation	SierraSports	70	12/97
DSFUltimateGolf	Golfsimulation	Vertex	54	09/00
FordRacing	Rennspiel	Elite Systems	62	02/00
Grand Prix500ccm	Motorrad-Simulation	Ascaron	70	12/98
Grand Touring	Rennsimulation	Empire	66	02/99
IndyRacing	IndyCar-Simulation	ABCInteractive	75	07/98
International RallyChampionship	Rennsimulation	Orange Entertainment	86	12/97
JackNicklausGolf 5	Golfsimulation	Eclipse	67	03/98
JohnnyHerbert's GrandPrixChampionship1998	Formel-1-Rennspiel	MidasInteractive	71	10/98
K.O. Boxing	Boxsimulation	Data Becker	63	09/99
KickOff98	Fußball-Simulation	Anco	61	01/98
Manxx TT	Motorrad-Rennspiel	SegaPC	65	12/97
Microsoft Golf1998Edition	Golfsimulation	FriendlySoftware	69	06/98
Microsoft Golf99	Golfsimulation	FriendlySoftware	62	06/99
Monster TruckMadness 2	Rennspiel	Terminal Reality	71	06/98
MotocrossMania	Rennspiel	Deibus	58	01/01
NASCARRacing1999 Edition	NASCAR-Simulation	Papyrus	68	02/99
NASCAR Racing 3	NASCAR-Simulation	Papyrus	55	12/99
NBAAction98	Basketball-Simulation	Sega Sports	80	03/98
NBA Inside Drive 2000	Basketball-Simulation	High VoltageSoftware	67	10/99
Need forSpeed2 SpecialEdition	Rennspiel	ElectronicArts	60	12/97
NHLChampionship2000	Eishockey-Simulation	Radical Entertainment	52	12/99
Powerboat Racing	Powerboat-Rennspiel	PrometheanDesigns	68	04/98
Powerslide	Rennspiel	Ratbag	68	01/99
Pro 18 Golf	Golfsimulation	Psygnosis	64	04/99
Puma Street Soccer	Fußball-Simulation	Sunsoft	63	09/99
RenegadeRacers	Rennspiel	Promethean Designs	68	04/00
RTL Skispringen Herausf. 2001	Sportspiel	VCC	68	02/01
RolandGarros 2000	Tennis-Simulation	Cryo Interactive	66	08/00
Sega TouringCar Championship	Rennsimulation	Sega PC	79	03/98
SensibleSoccerWM-Edition	Fußball-Simulation	SensibleSoftware	60	06/98
SpeedboatAttack	Rennspiel	Telstar	75	12/97
Suzuki AlstareExtremeRacing	Motorrad-Rennspiel	Criterion Studios	69	07/00
TheDukesof Hazzard	Rennspiel	SouthPeak Interactive	57	09/00
TheGolf Pro	Golfsimulation	Empire	76	05/98
TriplePlay99	Baseball-Simulation	ElectronicArts	71	07/98
Urlaubsraser	Rennspiel	Davilex	68	07/00
Virtual Pool 2	Billard-Simulation	VR Sports	89	12/97
VRBaseball2000	Baseball-Simulation	VR Sports	65	02/99
V-Rally 2: Expert Edition	Rennspiel	Eden	68	12/00
World League Soccer 98	Fußball-Simulation	SiliconDreams	73	07/98
Actua Golf 2	Golfsimulation	Gremlin	51	05/98
Autobahn Raser 3	Rennspiel	Davilex	41	01/01
Baseball 3D 1998	Baseball-Simulation	WizBang! Software	58	09/98
Boss Rally	Rennspiel	BossGame Studios	48	07/99
Brian Lara Cricket	Kricket-Simulation	Codemasters	36	05/99
Buggy	Rennspiel	Gremlin	46	01/99
Deutschland Europameister 2000	Fußball-Simulation	Davilex	19	07/00
DSF All Star Tennis 2000	Tennis-Simulation	AquaPacific	24	09/00
DSF Football 98	Football-Simulation	Sierra Sports	46	09/98
Fußball 2000	Sportspiel	Swing!	28	12/00
Game, Net & Match	Tennis-Simulation	BlueByte	55	07/98

Wühltisch

Klassiker zum Schnäppchenpreis

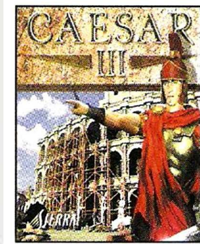
MechWarrior 3



Entwickler: Zipper Interactive
Anbieter: ak Tronic
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: Komplett deutsche Version der gelungenen Battletech-Saga.
Test: PC Games 07/99, 82%
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: Die tonnenschwere Kampfroboter-Simulation gehört auch nach Erscheinen des vierten Teils nicht zum alten Eisen. Gelungene Synchronisation!

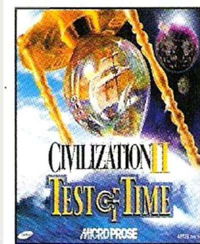
Caesar 3



Entwickler: Impressions
Anbieter: ak Tronic
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: Komplett in Deutsch. Äußerst gelungene Synchronisation.
Test: PC Games 12/98, 83%
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: Der Vorgänger von Kleopatra und Zeus begeistert auch heute noch. Punktabzug gibt's für den heftigen Schwierigkeitsgrad und fehlende Mehrspieleroption.

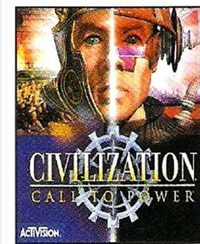
Civilization 2 Test of Time



Entwickler: MicroProse
Anbieter: ak Tronic
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: Erweiterte Fassung des Sid-Meier-Oldies. Nur für Fans ein Pflichtkauf.
Test: PC Games 11/99, 79%
Preis-Leistung: Befriedigend

Allgemeines: Trotz Zusatzszenarien und neu gestalteter Oberfläche kommt dieser Teil der *Civilization*-Reihe nicht an das exzellente *Call to Power* heran.

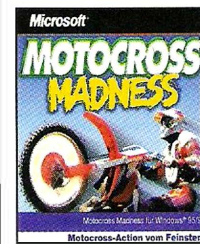
Civilization: Call to Power



Entwickler: Activision
Anbieter: ak Tronic
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: Komplett in Deutsch. Die derzeit beste *Civ*-Version für kleines Geld.
Test: PC Games 05/99, 91%
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: Großartige Neuauflage des bewährten *Civilization*-Spielprinzips, die sich auch vor der aktuellen Konkurrenz nicht verstecken muss.

Motocross Madness



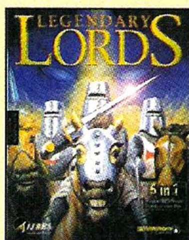
Entwickler: Microsoft
Anbieter: ak Tronic
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: Nicht mehr ganz frischer Offroad-Racer. Abwechslungsreiche Spielmodi.
Test: PC Games 10/98, 87%
Preis-Leistung: Befriedigend

Allgemeines: Technisch ist die Motorradsimulation nicht mehr auf der Höhe der Zeit, macht aber immer noch Spaß. Wer den Nachfolger noch nicht hat, greift zu.

Abgepackt

Neue Compilations im Überblick

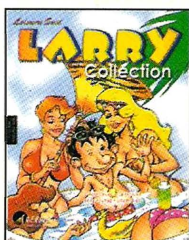
Legendary Lords



Entwickler: Impressions Games
Anbieter: Havas Interactive
Preis: Ca. DM 50,-
Besonderheiten: Mehrere Strategie-klassiker im Dreierpack. Komplett in Deutsch.
Test -
Preis-Leistung: Befriedigend

Allgemeines: Enthält *Lords of Magic - Special Edition*, dessen Add-on *Legenden aus Urak*, *Lords of the Realm*, *Lords of the Realm 2* und dessen Add-on *Siege Pack*.

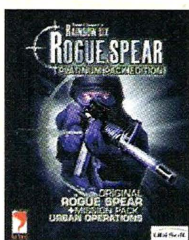
Larry Collection



Entwickler: Sierra
Anbieter: Havas Interactive
Preis: Ca. DM 50,-
Besonderheiten: Inklusive diverser schlüpfriger Programme für den Büroalltag.
Test -
Preis-Leistung: Sehr Gut

Allgemeines: Das Paket umfasst alle Adventures der *Leisure Suit Larry*-Serie (Folge 1 bis 7) sowie die Glücks- und Kartenspiel-Sammlung *Larry's Casino*.

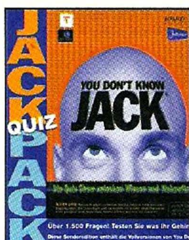
Rogue Spear Platinum Pack



Entwickler: Red Storm
Anbieter: Ubi Soft
Preis: Ca. DM 100,-
Besonderheiten: Enthält das Originalprogramm *Rogue Spear* und das Add-on *Urban Ops*.
Test: -
Preis-Leistung: Ausreichend

Allgemeines: Das Platinum Pack enthält den genialen Taktik-Shooter und das wenig umfangreiche Add-on *Urban Ops*. Angesichts des hohen Preises nur für Fans empfehlenswert.

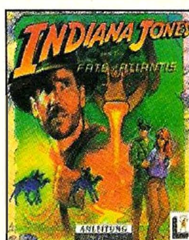
You don't know Jack Quiz Pack



Entwickler: Jellyvision
Anbieter: Take 2
Preis: Ca. DM 50,-
Besonderheiten: Die beiden ersten Teile des abgedrehten Quiz' im Doppelpack.
Test: -
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: Wer braucht schon *Wer wird Millionär?* Das genial synchronisierte Ratespiel zwischen Wissen und Wahnsinn steckt die RTL-Show locker in die Tasche.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis



Entwickler: LucasArts
Anbieter: ak Tronic
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: Komplett in Deutsch. Diskettenversion ohne gesprochene Dialoge.
Test: -
Preis-Leistung: Ausreichend

Allgemeines: *Indiana Jones 4* ist zweifellos eines der besten Adventures aller Zeiten. Leider befindet sich auf der CD nur die reguläre Version ohne Sprachausgabe - zu teuer!

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Golden Goal98	Fußball-Simulation	Take 2	50	08/98
Hot Wheels - Stunt Driver	Rennspiel	Semi Logic	43	09/00
LKW Raser	Rennspiel	SoftLab	38	08/99
MinigolfDeluxe	Minigolf-Simulation	Sierra Studios	47	12/98
NascarRevolution	NASCAR-Simulation	Electronic Arts	57	05/99
NFL Blitz	Football-Simulation	GT Interactive	39	12/98
Pro Boarder	Snowboard-Simulation	EA Sports	45	02/99
Pro Bodyboarding	Sportspiel	Swing!	23	12/00
RolandGarros French Open- Paris1999	Tennis-Simulation	Carapace	44	03/00
SilkoleneHonda SupercrossGP	Rennsimulation	The Dawn	42	04/00
Skispringen 2000	Skisprung-Simulation	VCCEntertainment	34	03/00
SnowWave Avalanche	Snowboard-Simulation	Midas Interactive	50	03/99
SODA Off-Road Racing	Rallye-Simulation	Papyrus	60	02/98
StreetLuge Racing	Rennspiel	Fusion Interactive	38	06/00
StrongmanCompetition	Sportspiel	CatDaddy Games	19	06/00
SuperTaxiDriver	Rennspiel	Aludra	32	01/01
Test Drive 4	Rennspiel	Pitbull Syndicate	73	02/98
Test Drive4x4	Offroad-Simulation	Pitbull Syndicate	43	02/99
Test Drive 5	Rennspiel	PitbullSyndicate	63	02/99
Test Drive6	Rennsimulation	PitbullSyndicate	46	02/00
Test DriveOff-Road 3	Rennspiel	Pitbull Syndicate	23	02/00
Thrust, Twist & Turn	Rennspiel	Carts Entertainment	45	07/99
UEFAChampions League95/96	Fußball-Simulation	PhilipsMedia	44	07/99

Strategie

- **Echtzeitstrategie** – z. B. C&C 3, Starcraft, Age of Empires
- **Aufbaustrategie** – z. B. Anno 1602, Die Siedler 3, SimCity 3000
- **Echtzelttaktik** – z. B. Commandos
- **Hexagon-/Rundenstrategie** – z. B. Civ: Call to Power, Panzer General
- **Wirtschaftssimulationen** – z. B. Anstoss 2, Airline Tycoon
- **Karten- und Denkspiele** – z. B. Skat 3000
- **Brettspielumsetzungen** – z. B. Catan, Cluedo, Spiel des Lebens

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Age of Empires 2: Ageof Kings	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	92	11/99
Anno 1602: Erschaffung einerneuen Welt	Aufbaustrategie	Sunflowers	91	05/98
Civilization: Call to Power	Rundenstrategie	Activision	91	05/99
Commandos	Echtzeittaktik	Pyro Studios	91	07/98
Commandos: Im Auftragder Ehre (Z)	Echtzeittaktik	PyroStudios	92	05/99
DieSims	Aufbaustrategie	Maxis	90	03/00
DieSims: Das volle Leben	Strategie	Maxis	90	10/00
Dungeon Keeper2	Echtzeitstrategie	Bullfrog	90	08/99
Earth2150	Echtzeitstrategie	TopWare	92	12/99
Earth21502.0	Echtzeitstrategie	TopWare	92	06/00
JaggedAlliance2	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	06/99
StarCraft	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	06/98
Age of Empires 2: The Conquerors	Echtzeitstrategie	EnsembleStudios	86	10/00
Ageof Empires: Der AufstiegRoms (Z)	Echtzeitstrategie	EnsembleStudios	83	12/98
Ageof Wonders	Rundenstrategie	TriumphStudios	80	01/00
Alarmstufe Rot2	Echtzeitstrategie	Westwood	81	11/00
Alpha Centauri	Rundenstrategie	Firaxis	89	03/99
AlphaCentauri: Alien Crossfire (Z)	Rundenstrategie	Firaxis	85	02/00
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer(Z)	Aufbaustrategie	Sunflowers	86	12/98
Anstoss 2 - Verängerung (Z)	Fußballmanager	Ascaron	89	04/98
Anstoss 2 Gold	Fußballmanager	Ascaron	89	11/98
Anstoss 3 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	Ascaron	86	03/00
Caesar3	Aufbaustrategie	Impressions	83	12/98
Call to Power2	Rundenstrategie	Activision	89	01/01
Catan - Die ersteInsel	Brettspielumsetzung	Funatics	83	12/99
Command & Conquer3: Feuersturm(Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	84	05/00
Command & Conquer3: TiberianSun	Echtzeitstrategie	Westwood	88	10/99
Creatures3	KünstlichesLeben	Cyberlife	81	01/00
Cultures	Aufbaustrategie	Funatics	86	10/00
DarkReign2	Echtzeitstrategie	PandemicStudios	82	08/00
Der Industrie-Gigant ExpansionSet (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/97
Der Industrie-GigantGold	Aufbaustrategie	JoWood	81	08/98
Der Verkehrsgigant	Aufbaustrategie	JoWood	81	04/00
Der Verkehrsgigant GoldEdition	Aufbauspiel	JoWood	81	11/00
Die Siedler3	Aufbaustrategie	BlueByte	88	01/99
Die Siedler 3 - Das Geheimnisder Amazonen(Z)	Aufbaustrategie	BlueByte	84	11/99
Die Siedler 3 - Mission CD(Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	80	05/99
DieVölker	Aufbaustrategie	JoWood	81	07/99
Die VölkerMission Pack (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/99
Diplomacy	Brettspielumsetzung	MicroProse	68	02/00
Dungeon Keeper: DeeperDungeons(Z)	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/97
Grand Prix World	Wirtschaftssimulation	MicroProse	80	04/00
Ground Control	Echtzeitstrategie	MassiveEntertainment	80	08/00
Heroesof Might & Magic 3	Rundenstrategie	3DO Studios	81	06/99
Herrscherdes Olymp: Zeus	Aufbaustrategie	ImpressionGames	81	12/00
Homeworld	3D-Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	89	11/99
Homeworld: Cataclysm	Echtzeitstrategie	BarkingDog Studios	82	11/00
ImperiumGalactica	Aufbaustrategie	Digital Reality	81	03/00
Incubation	Rundenstrategie	BlueByte	92	11/97
Incubation Mission Pack(Z)	Rundenstrategie	BlueByte	92	05/98
Kicker Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	11/99
Kicker Fußballmanager 2	Fußballmanager	Heart-Line	85	12/00
Kurt - Der Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	03/99
Lemmings Revolution	Taktik	TarantulaStudios	80	06/00
Lordsof Magic	Rundenstrategie	Impressions	86	02/98
Metal Fatigue	Echtzeitstrategie	Zono	83	04/00
PanzerGeneral 4 - WesternAssault	Rundenstrategie	SSI	80	11/99
Patrizier 2	Wirtschaftssimulation	Ascaron	85	02/01
Pharao	Aufbaustrategie	Impressions	81	12/99
Pharao - Kleopatra (Z)	Aufbaustrategie	Impressions	81	09/00
Populous 3: The Beginning	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/98
Populous3: Unentdeckte Welten(Z)	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	80	06/99
Rollercoaster Tycoon: Added Attractions(Z)	Wirtschaftssimulation	ChrisSawyer	80	12/99
Rollercoaster Tycoon: LoopyLandscapes(Z)	Wirtschaftssimulation	Chris Sawyer	80	10/00
Sacrifice	3D-Echtzeitstrategie	ShinyEntertainment	83	01/01
ShadowCompany	Echtzeittaktik	SinisterGames	89	11/99
Star Trek: Armada	Echtzeitstrategie	Activison	80	05/00
StarTrek: StarfleetCommand	Echtzeitstrategie	Interplay	92	09/99
StarCraft: BroodWar(Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	88	02/99
SuddenStrike	Echtzeitstrategie	Fireglow	84	11/00
TheMoon Project	Echtzeitstrategie	TopWare	89	11/00
Total Annihilation	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	84	11/97
WarCraft 2 - Battle.net-Edition	Echtzeitstrategie	Blizzard	72	05/00
Abomination	Strategie	Hothouse	76	11/99
Airline Tycoon	Wirtschaftssimulation	Spellbound	71	10/98
Airline Tycoon: First Class(Z)	Wirtschaftssimulation	Spellbound	74	06/99
Austin Powers - Operation: Trivia	Quizspiel	BerkeleySystems	71	12/99
Battle Isle - Der Andosia Konflikt	Rundenstrategie	Blue Byte	75	01/01
Bundesliga 2000 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EASports	74	12/99
Bundesliga Manager98	Fußballmanager	Software2000	81	10/98
Chessmaster7000	Schach	Mindscape	75	01/00
Civilization2: FantasyWorlds (Z)	Rundenstrategie	MicroProse	88	01/98
Civilization 2: Test of Time	Rundenstrategie	MicroProse	79	11/99
CloseCombat	Echtzeitstrategie	Atomic Games	78	02/00
DarkReign Expansion Set(Z)	Echtzeitstrategie	Activision	85	05/98
Demonworld	Rundenstrategie	Ikarion	81	11/97
Der Korsar	Wirtschaftssimulation	Microids	75	05/99
Dominion: Storm over Gift3	Echtzeitstrategie	ION Storm	81	08/98
Dune2000	Echtzeitstrategie	Westwood	83	09/98
DynastyGeneral	Rundenstrategie	SSI	83	11/98
EuropeanWars: Cossacks	Echtzeitstrategie	GSCGameworld	77	12/00
Frontschweine	Strategie	Infogrames	70	01/01
Gangsters: Organisiertes Verbrechen	Wirtschaftssimulation	Hothouse	77	01/99
Gunlok	Echtzeittaktik	Rebellion	75	01/01
Heroes of Might & Magic: Shadowof Death	Rundenstrategie	3DO Studios	79	09/00
Heroes ofMightandMagic3: Armageddon's Blade (Z)	Rundenstrategie	NewWorldComputing	79	01/00
JaggedAlliance 2 - Unfinished Business	Rundenstrategie	SirTech	79	01/01
KKND2: Krossfire	Echtzeitstrategie	Melbourne House	76	07/98
Knights& Merchants	Aufbaustrategie	Joymania	78	10/98
LegoRockRaiders	Aufbaustrategie	DataDesign Interactive	72	03/00
Lords OfMagic Special Edition	Rundenstrategie	Impressions	78	02/99
Machines	3D-Echtzeitstrategie	AcclaimStudios	77	05/99
Majesty	Echtzeitstrategie	Cyberlore	79	05/00
Mana - Der Wegder schwarzen Macht	Rundenstrategie	MythosGames	76	01/99
MechCommander	Echtzeitstrategie	FASAInteractive	79	08/98
Myth	3D-Echtzeitstrategie	BungieSoftware	81	12/97
Myth2: Soulblighter	3D-Echtzeitstrategie	BungieSoftware	74	02/99
Panzer General 3D	Hexagonstrategie	SSI	82	12/97
PanzerGeneral: Unternehmen Barbarossa	Rundenstrategie	SSI	79	10/00
Pizza Connection 2	Wirtschaftssimulation	Software2000	79	12/00
PizzaSyndicate	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	04/99
Pizza Syndicate Mission CD (Z)	Wirtschaftssimulation	Software2000	75	11/99
PremierManager99	Fußballmanager	GremlinInteractive	77	06/99
Railroad Tycoon2: The SecondCentury(Z)	Aufbaustrategie	Take2	74	06/99
Rollercoaster Tycoon	Aufbaustrategie	MicroProse	78	04/99
SevenKingdoms 2 - The FrythanWars	Echtzeitstrategie	Enlight	77	11/99
Sheep	Geschicklichkeit	Minds Eye	71	01/01
Shogun: TotalWar	Echtzeitstrategie	Creative Assembly	78	06/00
Sid Meier's Gettysburg	Echtzeitstrategie	Firaxis	76	12/97
SimCity3000	Aufbaustrategie	Maxis	79	03/99
SimCity3000 Deutschland	Aufbaustrategie	Maxis	78	07/00
Skat 3000	Kartenspiel	CreaTeam Software	74	04/99
Starship Troopers	Echtzeittaktik	Bluelongue	70	01/01
Street Wars	Aufbaustrategie	Studio 3	77	07/99
SubmarineTitans	Echtzeitstrategie	Ellipse	74	11/00
Swing Plus	Denkspiel	Software2000	75	09/99
TA: Kingdoms	Echtzeitstrategie	Cavedog	72	08/99
Thandor - Die Invasion	Echtzeitstrategie	Planet 4	76	02/00
Theme Park World	Wirtschaftssimulation	Bullfrog	75	01/00
Theocracy	Echtzeitstrategie	Phils Laboratories	79	04/00
Total Annihilation: Core Offensive (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	71	06/98
Tzar	Echtzeitstrategie	Talonsoft	71	05/00
Urban Assault	3D-Echtzeitstrategie	Terratools	84	10/98
Warlords: Battlecry	Echtzeitstrategie	StrategicStudiesGroup	73	09/00
Warzone 2100	3D-Echtzeitstrategie	PumpkinStudios	82	05/99
Worms2	Rundenstrategie	Team 17	77	12/97
WormsArmageddon	Rundenstrategie	Team17	78	04/99
X-Com: Interceptor	Rundenstrategie	Microprose	72	07/98
Youdon't know Jack	Quizspiel	BerkeleySystems	70	03/98
You don't knowJack2	Quizspiel	BerkeleySystems	72	05/99
You don't know Jack3	Quizspiel	BerkeleySystems	74	06/00
1813 - Völkerschlacht beiLeipzig	Hexagonstrategie	Empire Interactive	52	12/99
7th Legion	Echtzeitstrategie	Microprose	61	11/97
Akte Europa	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	76	11/97
ArmorCommand	3D-Echtzeitstrategie	BMG Interactive	71	05/98
ArmyMen	Action-Strategie	3DOStudios	65	07/98
Army Men2	Action-Strategie	3DO Studios	64	07/99
ArmyMenin Space	Echtzeittaktik	3DO Studios	65	04/00
Axis & Allies	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	63	01/99
Battleof Britain	Strategie	Talonsoft	58	10/99
Battleground: Bull Run	Rundenstrategie	Empire	56	01/98
Battlezone	3D-Echtzeitstrategie	Activision	86	04/98
Beambender	Strategie	Verkosoft	58	01/98
Boggle CD-ROM	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	65	01/98
Braveheart	3D-Echtzeittaktik	RedLemon	61	09/99
Bundesliga2001	Fußballmanager	EA Sports	69	11/00
Bundesliga99 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	67	12/98
ChaosGate	Rundenstrategie	SSI	59	01/99
Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman	Hexagonstrategie	HavasInteractive	63	01/98
Close Combat 2	Taktik	AtomicGames	58	12/00
Close Combat: Die Brücke von Arnheim	Echtzeittaktik	Microsoft	79	01/98
Cluedo	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	56	02/99
Combat Chess	Schach	Empire	80	01/98
CorpWars	Hexagonstrategie	SierraStudios	59	08/98
Cybermercs	Echtzeitstrategie	Lomax	63	08/99
DarkColony	Echtzeitstrategie	Acclaim	70	11/97
Dark Colony: Council Wars(Z)	Echtzeitstrategie	Acclaim	65	05/98
Deadlock2	Rundenstrategie	Accolade	60	07/98
Demon World 2	Strategie	IkarionSoftware	69	01/01
Der Meistertrainer	Fußballmanager	SportsInt.	58	02/01
Die Sternfahrer vonCatan	Wirtschaftssimulation	Ravensburger Int.	62	02/01
Dschungelbuch GrooveParty	Tanzspiel	DisneyInt.	51	02/01
DSF Fußballmanager98	Fußballmanager	SierraSports	64	08/98
DSFWelt Fußballmanager	Fußballmanager	Caffeine	64	05/00
Dunkle Manöver	Rundenstrategie	Trinode	71	04/98
EasternFront	Hexagonstrategie	Empire	66	01/98
Emergency	Echtzeitstrategie	Topware Interactive	64	06/98
F1 Manager Professional	Wirtschaftssimulation	Software2000	72	11/97
Fields of Fire	Echtzeitstrategie	Empire	53	10/98
FinalLiberation	Rundenstrategie	SSI	61	03/98
Fleet Command	Echtzeittaktik	Jane´s Combat Simulation64		07/99
Flughafen Manager	Aufbaustrategie	Krisalis	76	04/00
Force Commander	Echtzeitstrategie	LucasArts	67	05/00
Fritz 6	Schach	ChessBase	62	02/00
GeneticEvolution	Echtzeitstrategie	Egmont Interactive	55	12/98
GlobalDomination	3D-Echtzeittaktik	Psygnosis	51	02/99
Gruntz	Denkspiel	NBG	63	04/99
Herrscher der Meere	Wirtschaftssimulation	Allic	67	01/98
HighTechStartUp	Wirtschaftssimulation	Montecristo	61	02/00
Imperialismus2	Rundenstrategie	The LearningCompany	70	05/99
Imperium der Ameisen	Echtzeitstrategie	Havas Interactive	62	10/00
Ka'Roo	Geschicklichkeit	Swing!	51	10/00
KKNDXtreme	Echtzeitstrategie	Melbourne House	78	03/98
Landder Hoffnung	Aufbaustrategie	Innonics	60	07/99
Leisure SuitLarry'sCasino	Glücksspiele	SierraStudios	70	07/98
Leviathan: TheTone Rebellion	Echtzeitstrategie	TheLogic Factory	87	11/97
M.A.X.2	Rundenstrategie	Interplay	71	09/98
Magic: The Gathering - Duels ofPlaneswalkers	Kartenspiel	MicroProse	74	05/98
Mah Jongg	Denkspiel	Data Becker	62	02/99
Mayday	Echtzeitstrategie	Media Publishing	66	10/98
Metalizer	Rundenstrategie	Greenwood	61	06/98
Monopoly WM-Edition	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	62	06/98
Netstorm: Islands at War	Echtzeitstrategie	Activision	82	01/98
Northvs. South	Rundenstrategie	Interactive Magic	71	05/99
Outpost 2: DividedDestiny	Echtzeitstrategie	SierraStudios	59	11/97
PaxImperia: Die Sternenkolonie	Rundenstrategie	Heliotrope	74	01/98
PerryRhodan: OperationEastside	Rundenstrategie	Spellbound	67	03/98
Piraten: Käpt'ns Quest	Strategie	Discovery Channel	61	05/98
PlayerManager	Fußballmanager	Anco	56	07/99
Puzz-3D - Notre Damede Paris	Denkspiel	HasbroInteractive	76	01/98
RailroadTycoon2	Aufbaustrategie	Poptop Software	69	12/98
Reachfor the Stars	Strategie	SSG	52	12/00
Risiko2	Rundenstrategie	MicroProse	76	04/00
RisingLands: Die Herrschaft derClans	Aufbaustrategie	Microids	57	03/98
RisingSun	Strategie	Talonsoft	51	04/00
RivalRealms	Echtzeitstrategie	LinkArts	74	02/99
Riverworld	Aufbaustrategie	Cryo Interactive	61	12/98
RoboRumble	3D-Echtzeittaktik	TopWare Interactive	70	08/98
Saga	Echtzeitstrategie	Cryo Interactive	71	04/99
ScotlandYard	Brettspielumsetzung	Ravensburger Interactive	58	01/99
Scrabble	Denkspiel	Azur Soft	50	02/00
ShanghaiDynasty	Denkspiel	Activision	67	03/98
Skullcaps	Echtzeitstrategie	UbiSoft	63	03/99
Spellcross	Brettspielumsetzung	SCI	52	12/98
Sports TV: Boxing	Wirtschaftssimulation	Silverstyle	62	11/98
Star Trek: Birthofthe Federation	Rundenstrategie	MicroProse	52	07/99
Star Trek: New Worlds	Echtzeitstrategie	14 DegreesEast	58	12/00
Star Wars: Pit Droids	Denkspiel	LucasArts	68	01/00
StarWars: Rebellion	Rundenstrategie	LucasArts	71	06/98
Steel Panthers3	Hexagonstrategie	SSI	58	01/98
Stratego	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	60	01/99
The Outforce	Echtzeitstrategie	Pan Interactive	69	11/00
TinyTrails	Denkspiel	VirtualX-Citement	70	07/98
TotalAnnihilation: BattleTactics	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	76	09/98
Twisted Mind	Denkspiel	ModernGames	71	05/99
Ubik	Echtzeittaktik	Cryo Interactive	77	04/98
UEFA Manager2000	Fußballmanager	Bubball	66	06/00
Unterschwarzer Flagge	Strategie	Hothouse	69	10/99
Venezia	Wirtschaftssimulation	Cryo Networks	62	10/00
Warbreeds	Echtzeitstrategie	RedOrb	64	04/98
Wargames	3D-Echtzeitstrategie	MGMInteractive	69	09/98
Warhammer 40K: Rites of War	Rundenstrategie	SSI	55	09/99
Warhammer: Dark Omen	3D-Echtzeittaktik	ElectronicArts	73	04/98
Warwind2	Echtzeitstrategie	Mindscape	68	02/98
Werwird Millionär?	Quizspiel	Hothouse	68	02/01
Western Front	Hexagonstrategie	Talonsoft	52	02/99
Z Expansion Set(Z)	Echtzeittaktik	Bitmap Brothers	77	01/98
AncientConquest	Echtzeitstrategie	Hemming	38	06/00
Anpfiff: Der RTL-Fußballmanager	Fußballmanager	Silver Style	21	12/00
Battleship	Strategie	Hasbro	32	12/00
Big Brother 2	Geschicklichkeit	Witan	9	02/01
Biing!2	Wirtschaftssimulation	Reline	27	12/99
Business Tycoon	Wirtschaftssimulation	Stardock	36	06/00
DeoGratias	Rundenstrategie	Cryo Interactive	41	04/99
Der Klomanager	Wirtschaftssimulation	Anvil-Soft	40	06/00
Der Planer Gold	Wirtschaftssimulation	Greenwood	45	08/98
EuroLeagueFootball	Fußballmanager	Dinamic	45	01/01
FightingSteel	Strategie	SSI	49	08/99
Hattrick!Wins	Fußballmanager	Ikarion	44	12/99
Invictus	Echtzeitstrategie	Quicksilver	45	03/00
Malkari	Rundenstrategie	InteractiveMagic	31	06/99
Manhattan	Aufbaustrategie	LemonLabs	41	01/99
OperationalArtofWar	Hexagonstrategie	Talonsoft	48	09/98
PandorasBox	Denkspiel	Microsoft	30	10/99
Pinkyand the Brain	Denkspiel	DreamworksInteractive	39	03/99
Police Quest - SWAT 2	Echtzeittaktik	SierraStudios	48	09/98
PuzzleTrouble	Denkspiel	Soft Enterprises	42	08/00
ran Trainer 3	Fußballmanager	United Software	49	02/00
SevenYears War	Echtzeitstrategie	CDV	48	04/98
ShadowWatch	Strategie	RedStorm Entertainment	45	04/00
SouthPark - Chef's LuvShack	Denkspiel	Acclaim	36	02/00
Spunky	Denkspiel	BMSModern Games	48	04/98
Squad Leader	Strategie	RandomGames	31	01/01
Starship Soldiers	Echtzeittaktik	Silicon Dreams	49	06/00
WallStreet-Tycoon	Wirtschaftssimulation	Lumis	16	06/00
Wet Attack	Wirtschaftssimulation	CDV	52	08/99

Marktüberblick

Der Spielehardware-Markt auf einen Blick

Mit unseren Referenzprodukten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen angehen. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Die Preisangaben entsprechen den Empfehlungen des Herstellers.

Soundkarten

CreativeLabs	SBLive!Player1024	01/00	DM 149,-	92%
VideoLogic	SonicFury	10/00	DM 270,-	88%
TerraTec	DMXXFire 1024	10/00	DM 120,-	85%
TerraTec	XLeratePro	09/99	DM179,-	84%
VideoLogic	Sonic Vortex2	09/99	DM159,-	84%
Diamond	Monster Sound MX300	01/99	DM149,-	83%
Hoontech	SoundTrack DigitalXG	-	DM 179,-	81%
TerraTec	SoundSystemDMX	09/99	DM 279,-	80%
Guillemot	MaxiSoundMuse	10/00	DM80,-	79%
Guillemot	Maxi Sound Fortissimo	01/00	DM 99,-	79%

Grafikkarten

Asus	AGP-V7700Deluxe	10/00	DM 800,-	93%
Hercules	3D Prophet IIGTS64MB	07/00	DM999,-	92%
Asus	AGP-V7700Pure	07/00	DM 799,-	91%
Creative	3D Blaster GeForce2	07/00	DM 799,-	90%
Elsa	Gladiac	07/00	DM 850,-	90%
Hercules	3D Prophet IIGTS32MB	07/00	DM 799,-	90%
Leadtek	WinFastGeForce2GTS	08/00	DM799,-	90%
3dfx	Voodoo5 5500AGP	07/00	DM 750,-	86%
Guillemot	3D Prophet DDR-DVI	02/00	DM620,-	84%
Asus	AGP-V6800Deluxe	03/00	DM 680,-	84%
Elsa	Erazor X2	02/00	DM630,-	83%
Creative	3D Blaster AnnihilatorPro	02/00	DM550,-	83%
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/00	DM550,-	82%
Elsa	Erazor X	01/00	DM500,-	81%
Asus	AGP-V6600Pro64 Pure	06/00	DM650,-	80%
Creative	3D Blaster Annihilator	12/99	DM 499,-	80%
Guillemot	3D Prophet	12/99	DM 500,-	80%
Ati	RageFury MAXX	03/00	DM 599,-	75%
Asus	AGP-V3800Ultra Deluxe	09/99	DM 520,-	74%
3dfx	Voodoo3 3500TV	10/99	DM 569,-	73%
Matrox	Millennium G400 MAX	09/99	DM480,-	72%
Diamond/S3	Viper II Z200	04/00	DM 370,-	72%
Guillemot	Maxi Gamer Xentor 32	08/99	DM 479,-	72%
Ati	RageFuryPro	12/99	DM389,-	71%
3dfx	Voodoo3 3000AGP	06/99	DM 329,-	71%
3dfx	Voodoo3 3000PCI	02/00	DM 329,-	71%
Elsa	ErazorIII Pro	12/99	DM399,-	71%
Matrox	Millennium G400 32 MB	08/99	DM 369,-	70%
3dfx	Voodoo32000	08/99	DM 229,-	68%

Joysticks ohne Force Feedback

Microsoft	Precision Pro	02/98	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	11/98	DM 129,-	86%
Logitech	WingMan ExtremeDigital 3D	12/99	DM79,-	83%
ACT Labs	Eaglemax	04/98	DM89,-	81%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	DM89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick2000	-	DM79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	04/98	DM69,-	79%
CH Products	F-16Fighterstick	04/98	DM190,-	79%
Genius	MaxFighter F-31D	-	DM99,-	78%
Guillemot	JetLeader 3D	06/98	DM 69,-	75%
Logitech	WingManInterceptor	-	DM99,-	74%
Boeder	CrossCheckUSB	10/00	DM70,-	74%
Fanatec	F-22 Twister	-	DM 69,-	73%
InterAct	SpeedLink:MK27	07/00	DM40,-	72%

Joysticks mit Force Feedback

Microsoft	SWForceFeedbackPro	11/97	DM 239,-	86%
Logitech	WingMan Force	01/99	DM 199,-	86%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	DM 199,-	80%
Genius	MaxFighter	08/00	DM199,-	80%

Gamepads

Microsoft	Game PadPro	11/99	DM89,-	Award, 86%
Microsoft	SWFreestylePro	10/98	DM 115,-	Award, 82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHeadFX	11/99	DM99,-	80%
Saitek	P750	03/00	DM69,-	80%
Gravis	GamePad Pro	02/98	DM49,-	Award, 80%
Microsoft	SWDual Strike	11/99	DM 129,-	79%
Saitek	P2000	09/00	DM99,-	78%
InterAct	HammerHead Digital	02/00	DM 89,-	78%
Microsoft	SW Gamepad	02/98	DM 69,-	78%
Genius	MaxFire DigitalForce	03/00	DM 70,-	77%
Zykon	Virtual Twister	12/99	DM79,-	77%
Creative	GamePad Cobra	-	DM 40,-	77%
Saitek	Cyborg 3DPad	-	DM99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	-	DM49,-	75%
Gravis	Xterminator	08/98	DM89,-	74%
Microsoft	SW P&P Game Pad	07/00	DM 45,-	74%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Thrustmaster	Formula Pro Digital	07/00	DM 199,-	85%
SideWinder	SW Precision RacingWheel	11/99	DM 179,-	83%
Thrustmaster	Formula SuperSport	-	DM179,-	81%
Saitek	R4 Racing Wheel	-	DM 179,-	76%
Thrustmaster	FormulaSprint	-	DM 149,-	74%
EndorFanatec	LeMans	03/98	DM 149,-	74%
Saitek	R100RacingWheel	12/99	DM129,-	72%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Microsoft	SW FF WheelUSB	10/00	DM 300,-	89%
Thrustmaster	FormulaForceGT	02/99	DM349,-	83%
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	DM 249,-	82%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	DM 279,-	82%*
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	DM 299,-	78%*
InterAct	V4FF RacingWheel	03/99	DM 249,-	69%*

Spielemäuse

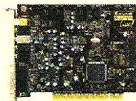
Microsoft	IntelliMouseExplorer	11/99	DM 120,-	86%
Kärna	Razor Boomslang 2000	06/00	DM 199,-	83%
Logitech	MouseManWheel Optical	-	DM 100,-	82%
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	06/00	DM90,-	82%
Microsoft	IntelliMouseOptical	06/00	DM 120,-	81%
Saitek	GM1	06/00	DM70,-	80%
Logitech	Force-Feedback-Mouse	11/99	DM 180,-	79%
Logitech	WM GamingMouse	06/00	DM 79,-	78%
Genius	KYE NetScroll Optical	06/00	DM 100,-	77%

* Abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen hinter der Wertung gekennzeichnet.

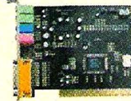
Kauftipps der Redaktion

Soundkarten

Referenz
Creative SB Live! Player 1024

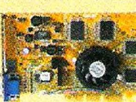


Preistipp
Guillemot MS Muse

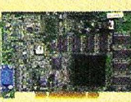


Grafikkarten

Referenz
Asus AGP-V7700 Deluxe



Preistipp
3dfx Voodoo3 2000



Joysticks ohne Force Feedback

Referenz
Microsoft Precision Pro



Preistipp
Saitek Cyborg Stick 2000



Joysticks mit Force Feedback

Referenz
Microsoft SW Force Feedback Pro



Preistipp
Guillemot Jet Leader Force Feedback



Gamepads

Referenz
Microsoft Game Pad Pro



Preistipp
Creative GamePad Cobra



Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Referenz
Thrustmaster Formula Pro Digital

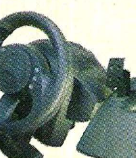


Preistipp
Saitek R100 Racing Wheel



Lenkradsysteme mit Force Feedback

Referenz
Microsoft SW FF Wheel USB



Preistipp
InterAct V4 FF Racing Wheel



Spielemäuse

Referenz
Microsoft IntelliMouse Explorer



Preistipp
Microsoft IntelliMouse with IntelliEye



Hotlines

Hersteller	Webadresse	Hotline-Nummern
3Com	www.3com.de	(089) 25 00 00
3dfx	www.europe.3dfx.com	(01805) 17 76 17
Abit	www.abit.nl/german	(0031) 7 73 20 44 28 (Amor)
Acer	www.acer.de	(0800) 2 24 49 99
Act Labs	www.actlab.com	(0541) 12 20 65 (Profisoft)
Adaptec	www.adaptec-europe.com	(089) 4 56 40 60
AMD	www.amd.de	(089) 45 05 30
AOpen	www.aopencom.de	(01805) 55 91 91
Asus	www.asuscom.de	(02102) 9 59 90
Ati Technologies	www.ati.com	(089) 66 51 50
A-Trend	www.a-trend.com	(0031) 2 43 78 88 09
AVM	www.avm.de	(030) 3 97 60
Aztech Labs	www.aztech.de	(06145) 95 25
Boeder	www.boeder.de	(06196) 90 36 00
Brother	www.brother.de	(01805) 00 24 90
Canon	www.canon.de	(02151) 34 95 55
CH Products	www.chproducts.com	(0541) 12 20 65 (Profisoft)
Compaq	www.compaq.de	(01803) 22 12 21
Creative	www.creative.com	(0130) 81 51 01
Cyrix	www.cyrix.com	(0130) 81 38 39
Daewoo	www.daewoo.de	(06033) 9 69 10
Dell	www.dell.de	(01805) 22 44 65
DFI	www.dfi.com	(0421) 5 65 68 11
Diamond/S3	www.diamondmm.de	(08151) 266330
Eizo	www.eizo.de	(02153) 7330
Elsa	www.elsa.de	(0241) 60 60
Endor Fanatec	www.endor.de	(0871) 9 22 10
Epox	www.elito-epox.de	(09241) 9 91 70
Epson	www.epson.de	(01805) 23 41 50
FIC	www.fica.com	(0241) 94 98 40
Fujitsu-Siemens	www.fujitsu-siemens.de	(0821) 80 40
Fujitsu	www.fujitsu.de	(089) 32 37 80
Gateway 2000	www.gateway2000.de	(0800) 1 82 52 65
Genius	www.kye.de	(02173) 97 43 21
Gigabyte	www.gigabyte.de	(040) 25 33 04 10
Guillemot	www.guillemot.de	(09122) 88 60
Haudenlukas.de	www.haudenlukas.de	Reiner Onlineshop
Hauppauge	www.hauppauge.de	(02161) 69 48 80
Hewlett Packard	www.hewlett-packard.de	(0180) 5 32 62 22
Highscreen	www.vobis.de	(0190) 78 77 76 (2,40 DM/Min.)
Hitachi	www.hitachi-eu.com	(0211) 5 28 30
Hoontech	www.hoontech.com	(07152) 39 88 80
Hyundai Electronics	monitor.hei.co.kr	(06142) 92 12 73
IBM	www.ibm.de	(01803) 31 32 33
Iiyama	www.iiyama.de	(0800) 1 00 34 35
Intel	www.intel.de	(089) 99 14 30
InterAct/Jöllenbeck	www.interact-europe.de	(01805) 12 51 33
Iomega	www.iomega.com	(0130) 82 94 46
Kyocera	www.drucker.kyocera.de	(0800) 1 87 18 77
Labtec	www.labtec.com	(0811) 99 71 30
Lexmark	www.lexmark.de	(0800) 5 39 62 75
LG Electronics	www.lge.de	(021) 54 49 20
Logitech	www.logitech.de	(089) 89 46 70
Matrox	www.matrox.de	(089) 6 14 47 40
Maxdata/Belinea	www.maxdata.de	(02365) 95 20
Maxtor	www.maxtor.com	(089) 9 62 41 90
Microsoft	www.microsoft.de	(089) 3 17 60
Miro Displays	www.miro.de	(06102) 3 66 70
Mitsubishi	www.mitsubishi.de	(02102) 48 67 70
Mitsumi	www.mitsumi.de	(02131) 9 25 50
Motorola	www.motorola.de	(0611) 3 61 10
MSI Computer	www.msi-computer.de	(069) 40 89 30
NEC	www.necd.de	(089) 96 27 40
Nvidia	www.nvidia.com	(001408) 6 15 25 00
Oki	www.oki.de	(0211) 5 26 60
PC Spezialist	www.pcspezialist.de	(0521) 9 69 62 00
Pearl	www.pearl.de	(07631) 36 00
Philips	www.philips.de	(01805) 35 67 67
Pioneer	www.pioneer.de	(02154) 91 30
Plextor	www.plextor.com	(00322) 7 25 55 22
QDI Legend	www.qdi.nl/german	(040) 61 13 53 16
QMS	www.qms-gmbh.de	(089) 6 30 26 70
Quantum	www.quantum.com	(069) 9 50 76 70
Quickshot	www.quickshot.com	(04181) 88 92 (Verkosoft)
Saitek	www.saitek.de	(089) 5 46 75 70
Samsung	www.samsung.de	(01805) 12 12 13
Seagate	www.seagate.de	(089) 14 30 50 00
Shuttle	www.spacewalker.com/german	(04121) 47 66
Sony	www.sony.de	(069) 13 88 80
Soyo	www.soyo.de	(0441) 20 91 00
Targa (Actebis)	www.targa.de	(01805) 82 74 27
Taxan	www.taxan.de	(0201) 7 99 04 00
Tekram	www.tekram.de	(02102) 3 02 80
Teles	www.teles.de	(030) 3 99 28 00
TerraTec	www.terratec.de	(02157) 8 17 90
Thrustmaster	www.thrustmaster.com	(09122) 88 60
Trust	www.trust.com	(0800) 0 08 78 78
VIA Tech	www.viatech.com	-
VideoLogic	www.videologic.com	(06103) 9 34 70
Viewsonic	www.viewsonic.de	(02154) 9 18 80
Western Digital	www.westerndigital.com	(089) 9 22 00 60
Wortmann Terra	www.wortmann.de	(05744) 94 40
Yamaha	www.yamaha.de	(04101) 30 30
Zykon	www.zykon.com	(06162) 91 40 72
Zyxel	www.zyxel.de	(01805) 21 32 47

Die Prämien-

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön gratis eines der nebenstehenden Top-Games. Aber zögern Sie nicht, denn das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!

Black & White

Der kreative Kopf hinter dem heiß ersehnten *Black & White* ist kein Geringerer als Peter Molyneux. Erneut lässt Sie das Design-Genie in die Rolle eines Gottes schlüpfen: Als Herr über eine prächtige 3D-Welt züchten Sie eine Kreatur (Affe, Löwe, Tiger etc.) und beeinflussen aktiv ihre Entwicklung. Die Fabelwesen leben je nach Erziehung friedlich miteinander oder springen sich gegenseitig an die Gurgel. Die aufwendige Grafikengine und der bereits im Vorfeld gepriesene Innovationsreichtum machen *Black & White* zu einem der derzeit aufregendsten Spiele. Die Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist!

Hardwareanforderungen: Pentium III 450, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte

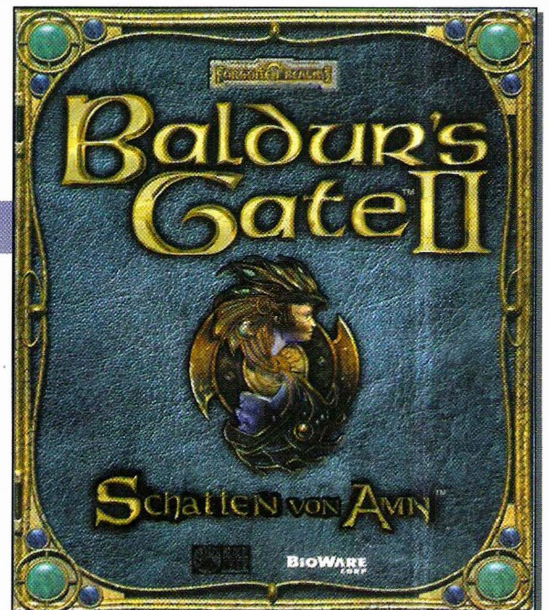
Reißer



Die Siedler 4

Seit Jahren dürfen Computerspieler den kleinen Rackern zuschauen, wie sie über den Bildschirm wuseln und karge Landschaften in zivilisierte Dörfer verwandeln. Der vierte Teil der erfolgreichen Aufbausimulations-Serie schließt sich der bewährten Tradition seiner Vorgänger an und schickt die eifrigen Mannen erneut ins Feld, diesmal aber mit neuen Rassen (Wikinger, Maya), mehr Gebäuden und zahlreichen Verbesserungen im Detail. Die Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist!

Hardwareanforderungen: Pentium 200, 64 MB RAM



Baldur's Gate 2

Der Nachfolger zum erfolgreichen Vorläufer ist schon jetzt ein Renner - und das zu Recht: Unzählige Aufgaben, eine tiefsinnige Fantasy-Story und charismatische Spielfiguren prägen die epische Geschichte rund um den privaten Feldzug eines Helden, der mit seinem persönlichen Schicksal hadert. Die bombastische Soundkulisse, die aufwendige Grafik sowie die originalgetreue Umsetzung der AD&D-Regeln machen *Baldur's Gate 2* zum besten Rollenspiel des Jahres.

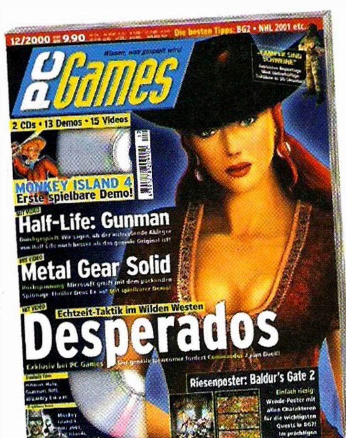
Hardwareanforderungen: Pentium II 350, 128 MB RAM

PC Games im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent
Europas großes PC-Spiele-Magazin



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC GAMES, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM. (DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM und Vollversion. (DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausgabe; ÖS 1.435,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD. (DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games PLUS und PC Games mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie: (bitte nur ein Spiel ankreuzen)

☐ „Die Siedler 4" (Art.-Nr. 003356)
☐ „Black & White" (Art.-Nr. 003581)
☐ „Baldur's Gate 2" (Art.-Nr. 003681)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games CD, PC Games PLUS oder PC Games mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Rossis Rumpelkammer

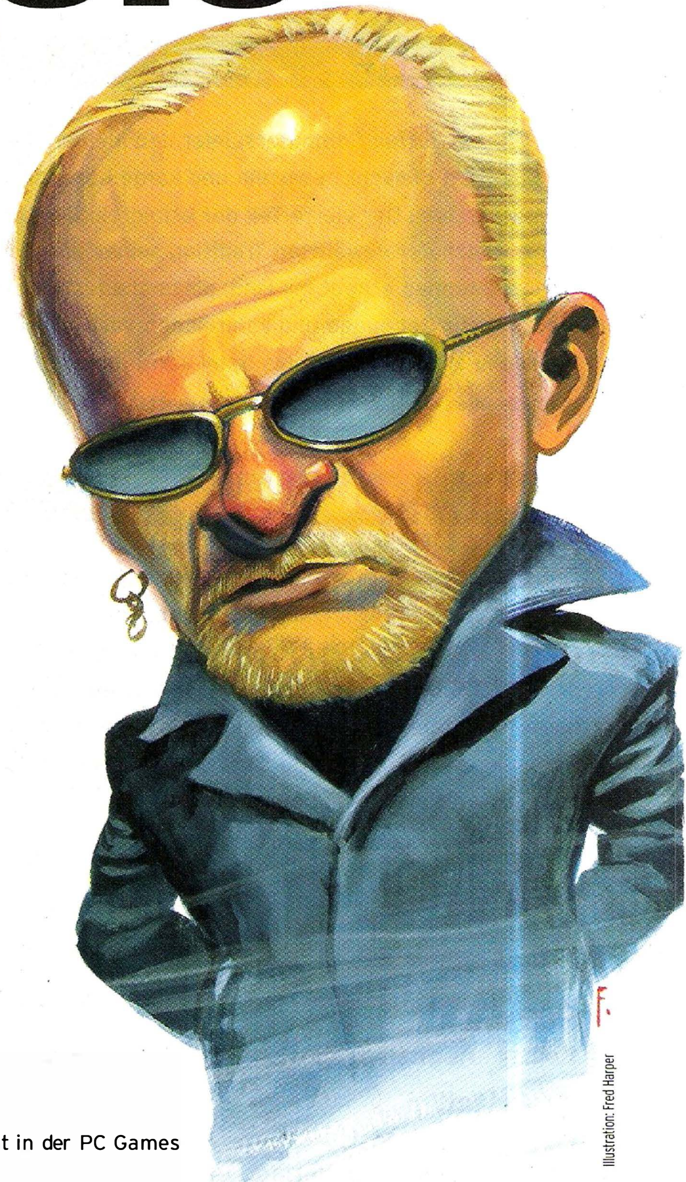


Illustration: Fred Harper

An dieser Stelle wage ich ein ungewöhnliches Experiment. Eine öffentliche Wette. Bekanntlich wurde das Erscheinen von *Black & White* diesmal endgültig auf März gelegt. Ich wette eine Flasche meines besten Rotweines dagegen. In Anbetracht meines gehaltes (wie immer absichtlich klein geschrieben)* mit dem Ersten, der die Wette annimmt. *Black & White* kann so schnell gar nicht fertig werden. Das liegt an zwei Dingen, die England besonders fies machen. Würde Lionhead in einem anderem Land seinen Sitz haben, hätte ich weniger Bedenken. Das liegt nicht zuletzt am Wetter. In England herrschen vier Jahreszeiten – wie überall. Nur finden sie in England am selben Tag statt. Bei schönstem Sonnenschein machst du dich auf den Weg, um ein wenig in der Londoner City zu shoppen und Sekunden später wirft dich eine Sturmböe zu Boden, den inzwischen eine Schicht Regenwasser ziert.

Die ganze, grausame Wahrheit erfahrt ihr auf Seite 196

**Anm. des Lektorats: Schon traurig, wenn ein billiger Gag mit einem Rechtschreibfehler erkauft wird ...*

PROTESTBEWEGUNG

Hi Rainer,
wir wollen der BPjS eine Beschwerde-E-Mail wegen der Indizierung mancher Spiele schicken. Das einzige Problem ist, dass wir die E-Mail-Adresse nicht haben. Es wäre echt super, wenn du uns die E-Mail-Adresse schicken würdest und zu einem Massenprotest in der PC Games aufrufen würdest.

Zwei-Finger-Gruß, Conny und Jo

PS. Pass auf, dass du nicht von deinem Motorrad fällst!

Jungs, so geht das aber nicht. Die BPjS indiziert ja nicht aus Jux und Tollerei. Zudem darf die BPjS eh nicht auf eigene Faust tätig werden, sondern nur auf Antrag. Ich kau das jetzt extra für euch noch einmal schnell durch. Jemand (meistens ein Jugendamt oder Ähnliches) stellt einen Antrag auf Indizierung. Dem muss die BPjS nachgehen und die Beurteilung natürlich auch begründen. Mir ist nicht ganz klar, was ihr mit so einer Aktion bezweckt. Was soll das bringen? Zu einem Massenprotest werde ich hier schon gleich gar nicht aufrufen, weil es sich dabei immerhin um geltendes Recht handelt. Die BPjS ist nur ein Teil unseres Jugendschutzes, über den man sich eigentlich nicht einfach so hinwegsetzen sollte. Gesetze ändert man so bestimmt nicht. Habt ihr nie Sozialkunde gehabt? Mir ist eure Idee zu unausgegoren und unüberlegt. Da halte ich mich lieber heraus.

Es wäre super, wenn du uns unterstützen würdest? erhoffen sich Conny und Jo

HUNDEFELSEN

Hallo Leserbrief-Onkel alias Rainer
Schöne Grüße aus Luxemburg. Ja! Sogar in unserem kleinen Land bist

du bekannter als eine Wildsau. In unserem Dorf wird gerade abgestimmt, ob eine Straße nach dir benannt wird. Da bei uns die Straßen französische Namen tragen, wird sie „Rue de Rossi" heißen. Ich hoffe, du fühlst dich wenigstens ein bisschen geehrt! So, nun zu meinem Anliegen. Ich finde das ziemlich traurig, dass „Rückkehr zum Hundefelsen" in Deutschland nie erscheinen wird. Da entgeht euch doch sicher ein tolles Spiel! Mir ist es zwar egal, ich kaufe es mir dann eben in der französischen Version. *Hundefelsen 3D* war aber nun mal eben das Spiel, was zum Beispiel das aktuelle *Gunman* erst möglich gemacht hat. Und nun ist ein potenziell revolutionärer Nachfolger in der Mache und dieser wird den Deutschen vorenthalten. Glaubt ihr immer noch, dass alle anderen Länder euch für schlechte Menschen halten? Kann ich mir nicht vorstellen!

In diesem Sinne, fahr vorsichtig und halt den Lenker gerade (außer, wenn eine Kurve kommt, natürlich).

Jorg

Schöne Grüße aus Luxemburg richtet Jorg aus

Da ich keine Ahnung habe, wie ihr in Luxemburg mit der hiesigen Fauna umgeht, wage ich auch nicht zu beurteilen, welchen Bekanntheitsgrad die durchschnittliche Wildsau bei euch hat. Interessieren würde es mich aber schon, was das für eine Straße werden soll. Wahrscheinlich eh nur die Straße, die auf schnellstem Wege von der Bank zum örtlichen Finanzamt führt. Zum Thema: Gerade wir hier in Deutschland reagieren nun eben mal bei diesem Thema etwas sensibel, was ja auch verständlich ist. Entgegen anders lautenden Gerüchten war ich damals zwar noch nicht auf der Welt, aber dennoch bin ich der Meinung, dass Nazisymbole sich nicht unbedingt dazu eignen, zur Unterhaltung zu dienen. Wenn man sich die geschichtlichen Fakten vor Augen hält, wird das Ganze doch arg geschmacklos. Ich bin der Meinung, dass der Hundefelsen auch ohne fragwürdige Dekoration ein grandioses Spiel gewesen wäre. Über die Verfügbarkeit des Spieles bei uns kann ich wieder nur – wie weiter oben – die Aussage machen, dass wir uns nach dem Gesetz richten müssen. Allerdings besteht die minimale Chance, dass das Spiel nach tief greifenden Änderungen doch noch in Deutschland erscheinen kann. Nebenbei – bei einem Motorrad werden in der Regel Kurven gefahren, indem man mittels Gewichtsverlagerung den Fahrwinkel ändert und einen Radius einleitet, nicht durch Lenkbewegungen.

WUNSCHVORSTELLUNG

Hallo Rainer!

Mein Name ist Stephan, bin 17 Jahre alt und wohne in Österreich. Ich spiele sehr gerne PC-Spiele am Computer (jedes Genre). Ich besitze sogar ein DVD-ROM-Laufwerk für die zukünftigen Spiele auf DVD. Nun hab ich mir jetzt gedacht, dass ich auch zukünftig gerne einen Beruf ausüben würde, der mit Computerspielen zu tun hat. Frage: Wie und wo kann man Geld fürs „Zocken" bekommen?

Gruß: Stephan

Ich spiele gerne PC-Spiele gesteht Stephan

Ich kann dir ganz genau sagen, wo man Geld fürs Zocken bekommt. In Utopia. Du kennst Utopia nicht? Das ist eine kleine Stadt am Rande von Wunschdenken. Ich kenne niemanden, der nur mit „zocken" seine Miete bezahlen kann. Und komm mir jetzt nicht mit uns als Beispiel. Denkst du, die Artikel in einem Heft, die Bilder und die ganze Arbeit, die dafür nötig ist, erledigen kleine Heinzelmännchen, während wir uns einen lustigen Tag mit den neuesten Spielen machen? Im richtigen Leben ist Spielen bei uns das, was nicht annähernd so viel Zeit beansprucht wie die „Arbeit".

HAARIGE ANGELEGENHEIT

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

ein Besuch auf Ihrer wunderbaren Homepage hat meine Meinung über Ihre Tätigkeit vollkommen geändert. Meine tiefste Bewunderung gilt jenem Mann, der imstande ist, täglich so viele mehr oder minder interessante Briefe zu lesen und mehr oder minder bösartig zu beantworten und dabei noch halbwegs einen gesunden Menschenverstand zu bewahren. Voll der Verwunderung über ihre Annahme, dass Frauen sich nur mit Haarpracht und Kleidung beschäftigen, möchte ich mich nur kurz über dieses Thema auslassen und den Schrecken, der mich ereilte, als ich diese Fotos zum ersten Mal erblickte, in nur einem Satz ausdrücken: Warum hat sich Herr Kreiss seine wunderschönen Haare abschneiden lassen? War er früher für mich und sicher auch für andere Leserinnen die Inkarnation des edlen Rollenspielhelden, taugt er mit diesem Haarschnitt gerade noch für den Container oder die Rolle in einer Daily Soap. Bitte fragen Sie ihn, ob und wann er gedenkt, seine Haare wieder in ihrer natürlichen Schönheit und Länge zu tragen. In banger Erwartung Ihr Südtiroler Fan

Helga

Ich möchte mich nur kurz über dieses Thema auslassen verspricht Helga

Meine Teuerste, ich würde Sie doch dringlich bitten, meine Zitate im richtigen Zusammenhang zu bringen, um deren Aussage nicht zu verfälschen. Dies nur am Rande. Ob ich meinen gesunden Menschenverstand bewahren konnte, ist ebenso wie die Frage bezüglich der Frisur unseres Herrn Kreiss reine Ansichtssache. Jedoch muss ich Ihnen Recht geben. Auch mir hat seine alte Frisur besser gefallen – jetzt sieht man so schrekklich viel von seinem Gesicht! Über seine diesbezüglichen Beweggründe ist mir nichts bekannt, aber wenn Sie möchten, werde ich sie in Erfahrung bringen und Ihnen umgehend per Mail mitteilen. Meiner Meinung nach hat er es nur getan, weil kurze Haare viel praktischer sind. Und da Redakteure bekanntlich aus Zeitmangel so gut wie nie in freier Wildbahn anzutreffen sind, ist die Wirkung eines Redakteurs auf das weibliche Geschlecht auch mehr ein hypothetischer Wert, der vernachlässigt werden kann.

PATCH

Hallo PC Games,

mein Nickname ist Feuerodem. Und ich habe eine Frage an euch. Ich habe mir eine Sicherheitskopie von dem Spiel *Age of Empires 2* gemacht. Wenn ich das Spiel jetzt mit der Sicherheitskopie spielen will, fragt mich der PC nach der Original-CD. Daraufhin habe ich einen Freund gefragt und dieser hat mir gesagt, ich brauche einen Patch, um dies zu umgehen. Jetzt habe ich schon auf eurer Homepage gesucht, bin allerdings nicht fündig geworden. Könnt ihr mir sagen, wo ich den Patch finde und wo (in welches Verzeichnis) ich ihn hinspielen soll? Hoffentlich könnt ihr mir helfen!

Euer Bernd Kliinder!

Hoffentlich könnt ihr mir helfen irrt sich Bernd

Lieber Feuerodem,

ich habe mir ein Auto geliehen, ganz legal – versteht sich. Wenn ich es starten will, benötigt es aber immer einen Schlüssel. Kannst du mir helfen, den Schlüssel zu bekommen? Ich kann dir schon sagen, wo du diesen Patch bekommst. Er befindet sich auf der Original-CD, die du ja sicher haben wirst, oder? Aber ich verstehe dich gut. CDs sind ein sehr sensibles Medium, schlimmer als früher die Disketten. Ständig gehen sie wegen der zerstörerischen Wirkung der Erdstahlen kaputt oder werden von den Fleckenzwergen für unsägliche Experimente entführt. Das geht nicht nur dir so. Eine Sicherheitskopie zu nutzen, ist somit unerlässlich. Schier unverständlich, warum der Hersteller so zickig ist und sich auf die Benutzung des Originales kapriziert.

ZEITLOCH

Hallo Herr Rosshirt,

nicht nur in der Hoffnung, dass diese Mail abgedruckt wird, sondern auch aus größtem Respekt muss ich erst einmal ein großes Lob an die PC-Games-Redaktion wegen ihrer großartigen Arbeit richten. Ihr und nicht zuletzt dem Humor von Herrn Rosshirt ist es zu verdanken, dass ich überhaupt Computerzeitschriften lese. Jetzt aber genug der Schleimerei und auf zur Kritik: Als treuer Abonnent der PC Games bekomme ich diese ja etwas früher; im Falle der Ausgabe 2/2001 sogar am letzten Freitag des alten Jahres. Doch was muss ich da zum Beispiel auf der Teamseite lesen? Dass Herr Gliss „verzagte, beim Versuch, den Jahreswechsel nüchtern zu erleben"? Was soll ich davon halten, wenn ich diese Zeilen in der 2/01 lese. Etwa, dass ihr zum Anfang des neuen Jahrtausends in Erinnerungen an alte Zeiten schwebt oder vielleicht hinter einem Wurmloch lebt, welches in die Zukunft führt? Mit der Bitte um Aufklärung verabschiede ich mich.

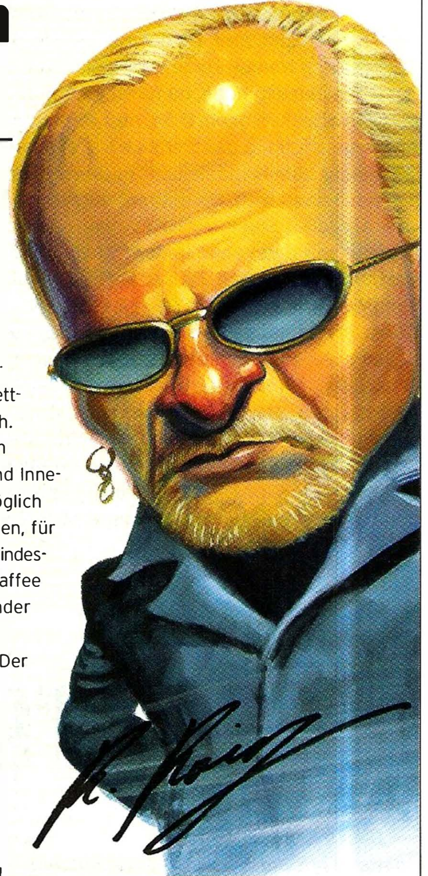
Alex

Was soll ich davon halten? wundert sich Alex

Um ein Wurmloch handelt es sich in diesem Fall nicht, da wir ganz im Hier und Jetzt verwurzelt sind und Wurmlöcher momentan noch höchst selten in unsere Realität zu treten pflegen. Dass Sie in der Ausgabe 2/01 diese Aussage des Herrn Gliss lesen konnten, liegt auch nicht an einem derart hohen Alkoholkonsum des Betreffenden, der ihn dazu zwang, die Zwischenzeit komatös dämmernd zu überbrücken, sondern schlicht und ergreifend an den Produktionszeiten der PC Games. Alles, was sie jetzt gerade lesen, haben wir vor ca. zwei Wochen geschrieben. Die restliche Zeit vergeht mit Layouten, Drucken, Konfektionieren, Ausliefern und sonstigen Dingen, die notgedrungen zu einer Zeitschrift gehören. Für einen Redakteur ist somit quasi das Wurmloch eine normale Zeiterscheinung. Herr Gliss hat schlicht vergessen, zu seiner Aussage das Wurmloch zu addieren, was er aber ja nicht konnte, weil vor Silvester der gute, weil alkoholfreie, Vorsatz durchaus noch gegeben war.

Rainers Einsichten

Hiermit gründe ich die Aktion „richtiges Essen für die armen Jungs von Lionhead".



Fortsetzung von Seite 194

Bereits am dritten Tag wachsen vielen Touristen schon die ersten Schwimmhäute zwischen den Zehen, was aber wegen der ständigen Magenkrämpfe (aufgrund der englischen Küche) kaum wahrgenommen wird. Die beschriebenen Magenkrämpfe sind an sich ja nichts Ungewöhnliches. Dabei handelt es sich schlicht und ergreifend um eine normale Nebenwirkung der englischen Küche. Gekochte (!) Haferflocken mit ranziger Fettsauce. Alleine bei dem Gedanken daran schüttelt es mich. Und das ist nur das harmloseste Beispiel! Pfefferminz im Schweinebraten, Brot, welches so gnadenlos Gaumen und Innereien verklebt, dass Stuhlgang auf Wochen hinaus unmöglich wird – die englische Küche wimmelt von Hinterhältigkeiten, für die manche Armee viel Geld bezahlen würde, um sie im Feindesland absetzen zu können. Schon mal in England einen Kaffee bestellt? Sehr schnell wird einem klar, warum die Engländer nur Tee trinken – und wer etwas Warmes haben will, der sollte sich eh keinen Kaffee, sondern ein Bier bestellen. Der einzige Vorteil der englischen Küche ist flüssig und wird Whisky genannt. Whisky wurde vor ca. 500 Jahren erfunden. Natürlich von einem Briten, als er von seiner Frau erfuhr, was es zum Abendessen gibt. Unter diesen Umständen können die Jungs von Lionhead gar nicht rechtzeitig fertig werden, weil sie von den äußeren Umständen viel zu geschwächt sind. Bedenkt auch, wie lange sie das alles schon ertragen müssen, die Ärmsten! Ich überlege eine Spendenaktion „Richtiger Kaffee, richtiges Essen und Regenschirme für Lionhead" zu starten. Aber die könnte das Leid nur etwas lindern, nicht beseitigen. Also, wer nimmt die Wette an?

GLAUBENSFRAGE

Hallo,

die Idee, von *Black & White* ein Poster in die PC Games zu legen, war wirklich gut, aber warum musste es gerade eines sein, auf dem ein bös' gewordener Tiger drauf ist, der wahrscheinlich im nächsten Moment einen Dorfbewohner verschlingt? Es gibt doch sicher genug Bilder von *Black & White*, da muss es doch nicht so eins sein! Zudem sind meine Eltern Christen; wie kann ich so ein Bild in meinem Zimmer aufhängen? Die werden mich doch um einen Kopf kürzer machen. Und wenn man weiterdenkt, werden sie sagen, wenn ich mir das Spiel kaufen möchte, „nee, nee, so ein Spiel kommt mir nicht ins Haus".

Wolfgang

Die werden mich um einen Kopf kürzer machen befürchtet Wolfgang

Mit deiner Mail hast du mich jetzt aber richtig erschreckt, muss das denn sein? Ich bin ja an sich ein sehr schreckhafter Mensch und sehr leicht zu verängstigen, was allgemein bekannt ist. Ich traute mich fast gar nicht, mir das Poster noch einmal anzusehen. Nach langem Überlegen konnte ich mich aber dennoch dazu überwinden (natürlich nicht, als ich gerade alleine im Büro war und auch alle Lichter habe ich sicherheitshalber vorher eingeschaltet). Umso größer war mein Erstaunen über deine Mail. Wie kommst du darauf, dass es sich dabei um einen „bös gewordenen Tiger" handelt? Also für mich lacht er. Ganz eindeutig. Und mit weit ausgebreiteten Armen rennt er auf die Dorfbewohner zu, um sie liebevoll an sich zu drücken. Einige von diesen Dorfbewohnern machen sich da auch sogleich flugs auf den Weg, um die frohe Nachricht weiterzuverbreiten. Schließlich sollen ja alle mal diesen lieben Tiger sehen. Im Hintergrund brennt sogar ein Feuer. Ganz klar, dass es sich hierbei ja nur um ein Freudenfeuer handeln kann. Einer der Dorfbewohner guckt traurig (der vorne links). Das liegt wahrscheinlich nur daran, dass er der einzige war, der nicht geknuddelt wurde. Ooch, wie schade. Drum rennt der auch weg, weil er jetzt schmollt und nicht mehr mitspielen will. Aber die anderen sind ihm bestimmt nicht lange böse. Wie du sicher gemerkt hast, hat der Künstler das ganze Bild vornehmlich in der Farbe Rot gehalten. Was bedeutet denn im allgemeinen Sprachgebrauch diese Farbe? Ja, richtig. Sie steht für die Liebe, die ja bekanntlich rot ist. Dieses Bild will uns auf subtile Art zeigen, wie sich fünf Menschen und eine Kreatur lieb haben und prächtig verstehen. Dass sie unterschiedlicher Abstammung sind, interessiert sie nicht, weil sie sich ja so arg lieb haben und auch, dass der Tiger ein wenig grimmig schaut, wird ihm gern verziehen. Oben ziehen flauscheweiche Wattewölkchen ihre Bahn und die Sonne lacht dazu. Was für ein schönes, friedliches und liebevolles Bild. Ich kann mir ein Schluchzen der Rührung nicht verkneifen. Erschreck mich bitte nie, nie wieder so, du Böser!

Leser fragen PC Games antwortet

Fragen? Anregungen? Kommentare?

Wir freuen uns, von Ihnen zu hören: Schreiben Sie an

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-Mail:
leserbrief@pcgames.de

Chart-Technik

Ich habe eine Frage wegen euren PC-Games-Lesercharts. Warum steht ein Spiel mit 81 % Bewertung (*C&C: Alarmstufe Rot 2*) an erster Stelle der Lesercharts, obwohl es alle schlecht fanden? Oder *Unreal* (nichts gegen *Unreal*), was es doch schon sehr lange gibt, an siebter Stelle? Da haut doch was nicht hin.

Christian Rauch, per E-Mail

Zunächst: 81 % sind eine durchaus beachtliche Wertung, wenngleich man von C&C-Spielen bislang Höherprozentigeres gewohnt war. Die Westwood Studios können sich auf eine breite Fan-Basis verlassen, die vom unverwüstlichen Spielprinzip nicht genug bekommen kann. Die Beliebtheit von Unreal erklärt sich durch den großen Erfolg der Budget-Version. Nachdem sich auf der Heft-CD der PC Games 01/01 die Unreal-Vollversion befand, steht der 3D-Action-Knüller auch in diesem Monat in unseren Lesercharts ganz weit oben.

Wo bleibt Simon 3D?

Ich warte händeringend auf *Simon 3D*. Vereinzelt wurde es bereits getestet, in PC Games aber noch nicht. Was ist da los?

Gregor Papadopolos, Singen

Im November 2000 wurde vonseiten der Entwickler angekündigt, dass Simon 3D den Goldstatus erreicht hat und somit dupliziert werden kann. Unseren Informationen zufolge hat das Spiel allerdings nicht die Qualitätssicherung bei Hasbro Interactive überstanden und ging daher zurück an die Macher bei Headfirst. Seit der Übernahme von Hasbro Interactive durch den französischen Spieleriesen Infogrames gegen Ende letzten Jahres gibt es keine neuen Infos über die Zukunft des 3D-Adventures. Der von manchen Händlern genannte Termin Februar 2001 ist nur eine Vermutung, wird aber von keiner Seite bestätigt.



■ FAULER ZAUBER? Das Schicksal von Simon 3D bleibt weiter ungewiss.



■ EDDIE ODER RUBENS? Bei F1 Racing Championship sitzt aufgrund der 99er-Lizenz noch Herr Irvine im Ferrari-Cockpit.

Formel 1

Gibt es wirklich nicht einen einzigen Formel-1-Fan bei euch? Worauf ich hinaus will, ist, dass ihr das Renderbild von *F1 Racing Championchip* falsch betitelt habt. In dem Ferrari sitzt nicht Barichello, sondern der 99 noch bei Ferrari angestellte Eddi Irvine.

Alexander Glowacki, per E-Mail

Da F1 Racing Championship – wie richtig beobachtet – auf den 99er-Daten basiert, wurde die ursprüngliche Abbildung aus der Saison 2000 noch ausgetauscht. Allerdings blieb die Beschreibung versehentlich unverändert. Im Originalbild saß übrigens tatsächlich Schumachers letztjähriger Teamkollege im Cockpit.

Abo-Fragen

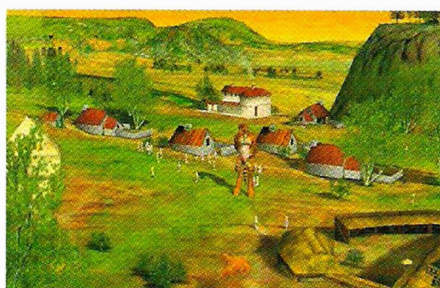
Wenn ich mich als Abonnent werben lasse, kann ich inmitten der zwölfmonatigen Laufzeit dann jederzeit auf die PC Games mit DVD wechseln? Muss ich (oder der Werber) volljährig sein? Darf der Werber unter der gleichen Adresse wohnen wie ich oder kann ich mir die Prämie dann abschminken?

Peter Görzen, per E-Mail

Ein Wechsel von CD auf DVD ist nach einem halben Jahr jederzeit möglich – viele tausend Abonnenten haben bereits von dieser Möglichkeit Gebrauch gemacht. Der Geworbene (also der neue Abonnent) muss volljährig sein. Eine identische Adresse stellt kein Problem dar, allerdings dürfen Werber und Geworbener aus rechtlichen Gründen nicht den gleichen Namen aufweisen – Vater Müller darf also beispielsweise nicht Sohnemann Müller werben.

Black & White

Ich hab in eurer Zeitschrift gelesen, dass *Black & White* erst ab Pen-



WELTWUNDER **Angeblich soll Black & White auch auf schwächeren PCs ordentlich funktionieren.**

tium III 450 läuft. Ich besitze nur einen Pentium II 400. Nun frage ich mich, ob ich das Spiel, wenn ich einige Details ausschalte, auch mit meinem Rechner spielen kann oder ob ich mir für dieses Spiel einen neuen Rechner kaufen oder meinen Computer aufrüsten müsste.

Christian Kämmerling, Aachen

Die Black-&-White-Engine reduziert automatisch die Detailfülle, damit das Spiel auch auf schwächeren Rechnern optimal spielbar ist. Wie sich das Ganze in der Praxis auswirkt, können wir erst anhand der endgültigen Version sagen, da der Programmcode zum Schluss noch geschwindigkeitsoptimiert wird. Das Testcenter in der nächsten Ausgabe wird Auskunft geben.

Lob für die Hüllen

Auf diesem Wege möchte ich euch sagen, dass euer Magazin dank der neuen Hüllen für die Heft-CD-ROM noch einmal einen Tick besser geworden ist, obwohl es fast nicht mehr besser geht! Ich bin schon seit der Ausgabe 12/95 treuer Leser und seit gut fünf Jahren Abonnent der PC Games und noch genauso begeistert dabei wie am Anfang. Macht weiter so !!!

Christof Bindschädel, per E-Mail

Wo ist der Wing Commander?

Ich suche seit längerem des PC-Spiel *Wing Commander 1*, bisher aber ohne Erfolg. Wisst ihr vielleicht, wo ich ältere Spiele finde?

Wolf, per E-Mail

Eine unerschöpfliche Quelle für Spieleklassiker stellen Online-Auktionshäuser wie www.ebay.de oder www.ricardo.de dar. In deren Computerspiele-Rubriken werden immer wieder Raritäten zu akzeptablen Preisen angeboten; im regulären Fachhandel sind MS-DOS-Oldies wie Wing Commander 1 längst nicht mehr erhältlich.

Wer was wird, wird Spieldesigner.

Ich suche dringend Informationen zu Unternehmen und Schulen, die im Bereich Spielentwicklung ausbilden. Speziell interessiere ich mich für den Bereich Spieldesigner oder Game-Programmierer.

Marc Stelling, per E-Mail

In Deutschland gibt es derzeit zwei wichtige Adressen, die Kurse und Workshops für Designer, Grafiker und Programmierer anbieten: die Games Academy in Berlin (Tel. 030-29779120, www.games-academy.de) sowie die IT-Akademie Ostwestfalen in Gütersloh (Tel. 05241-74337-0, www.it-akademie.org).



MALSTUNDE **Diese angehenden Spiele-Grafiker lernen an der Akademie den Umgang mit 3D-Software.**

INSERENTEN

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion
Computec Media, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
E-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service
PC Games
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Abo-Telefon: 01805/95 95 06 (0.24 DM/Min.)
Abo-Fax: 01805/95 95 13 (0,24 DM/Min.)
Abo-E-Mail: computec.abo@dsb.net

Service-Tel.: 0911/2872-150 (13.00-17.00 Uhr)
Service-Fax: 0911/2872-250

[Vorstand]
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

[Redaktion]
Chefredaktion: Petra Maueröder, Florian Stangl (V.i.S.d.P.)
E-Mail: leserbrief@pcgames.de

Redaktion Deutschland: Sascha Gliss, Rainer Rosshirt, Daniel Kreiss, Rüdiger Steidle, Georg Valtin (Volontär), Thomas Weiß (Volontär), Sascha Pilling (Assistenz)
E-Mail: rossi@pcgames.de

Redaktion USA: Mike Sabine, Simon Price

Textchef: Michael Ploog

Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose

Redaktion Hardware: Bernd Holtmann

Redaktion Cover-CD-ROM: Jürgen Melzer (Leitung), Bernhard Meiler
Redaktion Tipps & Tricks: Florian Weidhase (Leitung), Silke Menne, Stefan Weiß, Lars Theune

Bildredaktion: Albert Kraus

Layout: Petra Dittrich-Hübner, Carola Giese, Gisela Müller
Titelgestaltung: Gisela Müller

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

[Anzeigenkontakt]
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Telefon:	+49 -911/28 72345
Fax:	+49 - 911/28 72 241
E-Mail:	info@cms.computec.de
Web:	www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung:	
Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.)	-141
Anzeigenberatung:	
Wolfgang Menne	-144
Ina Schubert	-346
Michael Wamser	-245
Anzeigenberatung Online:	
Susanne Szameitat	-142
Anzeigendisposition:	
Andreas Klopfer	-140
Anca Stef	-345
Anzeigenmarketing, Leserdaten:	
Claudia Rudolph	-143
Anja Krauß	-345
Anzeigengrafik:	
Sabine Klier	-138
Kirsten Krümmel	-138

Es gelten die Mediadaten Nr. 14 vom 01.10.2000

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß, Anschrift siehe oben.

[Verlag]
Computec Media
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Verlags- und Geschäftsleitung: Rainer Kube

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Produktionsleitung: Martin Closmann

Werbung: Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

[Vertrieb]
Gong Verlag GmbH

[Abonnement]
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114,- (Ausland DM 138,-). Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-

PC-Games-Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Tel.: 01805/95 95 06 (0,24 DM/Min.)
Fax: 01805/95 95 13 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: -5277
E-Mail: nduft@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:

PC Games CD	öS 900,-
PC Games DVD	öS 900,-
PC Games Plus	öS 1.435,-

Druck:
heckel GmbH,
ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games	CD	Plus	Magazin	DVD
ISSN	0947-7810	1432-248x	0946-6304	1616-6914
VKZ	B12782	B41783	B83361	B50713

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



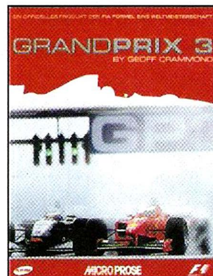
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2000
290.773 Exemplare

Abgefahrene Aboprämien

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön gratis eines der abgebildeten Top-Games. Aber zögern Sie nicht, denn das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!

Grand Prix 3

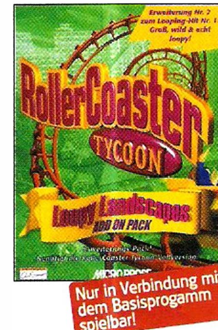
Realistischer geht es nicht: Erleben Sie die Faszination Formel 1 hautnah mit Geoff Crammonds *Grand Prix 3*. Strecken, Fahrer, Teams – all das präsentiert sich genauso, wie Sie es von den TV-Übertragungen gewohnt sind. Mit *Grand Prix 3* erleben Sie, wie sich Michael Schumacher oder Mika Häkkinen in der Loews-Kurve in Monte Carlo fühlen und werden förmlich in Ihren Stuhl gedrückt, wenn es mit über 300 Sachen über den Hockenheimring geht. Grafik, Fahrgefühl und Steuerung genügen höchsten Ansprüchen.



Hardware-Voraussetzungen:
Pentium 300, 64 MB RAM, HD 100 MB, 4xCD-ROM

Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes

Der Freizeitpark-Aufbauspaß geht weiter: Hunderttausende von Freizeitpark-Architekten haben Schwindel erregende Attraktionen entworfen und die Besucher mit Grillhähnchen, Eiscreme und Cola versorgt. Mit der Zusatz-CD *Loopy Landscapes* (das Basisprogramm wird vorausgesetzt) bekommen Sie gleich zwei Erweiterungs-Sets auf einmal, denn all die Szenarien und neuen Fahrgeschäfte der ersten Zusatz-CD *Added Attractions* sind im Paket enthalten – da ist wochenlanges Aufbau-Vergnügen garantiert!



Nur in Verbindung mit dem Basisprogamm spielbar!

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium 90, 16 MB RAM, HD 45 MB, 4xCD-ROM

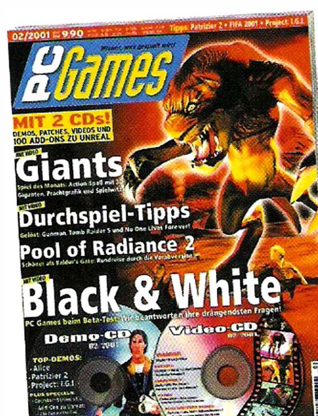
Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC GAMES, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

PC Games im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent
Europas großes PC-Spiele-Magazin



☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(DM 114,-/Jahr [= DM 9,50/Ausg.]; Ausland 138,-/Jahr; öS 900,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM und Vollversion. (DM 204,-/Jahr [= DM 17,-/Ausgabe]; öS 1.435,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(DM 114,-/Jahr [= DM 9,50/Ausg.]; Ausland 138,-/Jahr; öS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games PLUS und PC Games mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie: (bitte nur ein Spiel ankreuzen)

☐ **„Grand Prix 3"** (Art.-Nr. 2039)
☐ **„Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes"** (Art.-Nr. 2040)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games CD, PC Games PLUS oder PC Games mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P2 PG 93

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase für den Schnappschuss des Monats Februar?



ZEIG MIR DEIN GEWICHT Infogrames-Pressesprecher Michael Bratsch (links) traf „Big Brother"-Harry bei seinem Auszug aus dem Container.

„GEWONNEN!!!" Dieser Jubelschrei wird in Kürze durch die Wohnung von PC-Games-Leser Sebastian Lohse aus Düsseldorf donnern. Warum? Herr Lohse hat den unserer Meinung nach witzigsten Spruch eingesandt. Sie möchten auch ein großes Spielepaket gewinnen? Nichts einfacher als das: Lassen Sie uns Ihren Vorschlag einfach per Post, Telefon oder E-Mail wissen.

Gewinn-Hotline: 0190-08 58 69 (DM 1,21/Minute)
Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Roonstraße 21
D-90429 Nürnberg
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de
Website: www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 17. Februar 2001. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



MIKRO-KOSMOS Florian Stangl stand bei der GIGA-Games-Premiere Rede und Antwort.

PC Games 4/2001

ERSCHEINUNGS-TERMIN Die PC Games 4/2001 erscheint am 7. März 2001

Alle Angaben ohne Gewähr. Kurzfristige Terminverschiebungen seitens der Hersteller können zu Änderungen führen.

Strategie total

Nie war Kaufberatung wertvoller: Denn mit *Black & White, Die Siedler 4* und *Desperados* buhlen gleich drei Strategie-Toptitel des Jahres 2001 um Ihre Gunst. In groß angelegten Mega-Tests verraten wir Ihnen, ob Peter Molyneux' Großprojekt den immensen Erwartungen gerecht wird.

Auch die Frage, welche Rechenpower für das 3D-Strategiespiel vonnöten ist, wird ausführlich analysiert. Spannend wird auch die Premiere der vierten *Siedler*-Generation, die mit traumhafter Grafik und neuer Ausrichtung (weniger Kampf, mehr Wirtschaft) antritt. Und schließlich die große Taktik-Hoffnung *Desperados*: Von der detailverliebten Optik konnten Sie sich ja bereits anhand der aktuellen Titelstory ein Urteil bilden. Im Test verraten wir unter anderem, wie sich das Wildwest-Spiel im Vergleich zum artverwandten *Commandos* schlägt.

Severance

Ein Schlachtfest im wahrsten Sinne des Wortes: Bewaffnet mit Axt, Schwert und ähnlich rustikalen Waffen bahnen Sie sich Ihren Weg durch ein effektlastiges, grafisch atemberaubendes Action-Adventure im Rune-Format. Hersteller Codemasters hat das Testmuster fest für die nächste Ausgabe versprochen.

F1 Racing Championship

Die uns vorliegende Version der Formel-1-Simulation macht deutlich: Für *Grand Prix 3* wird es ganz eng. Die Grafik ist schöner und schneller, Strecken und Fahrzeuge werden realistischer simuliert und dank der 99er-Lizenz kommt *F1 Racing Championship* näher ran an die aktuellen Verhältnisse. Die neue Rennspiel-Referenz? In der nächsten Ausgabe steht's!

Gothic

Wie es sich schon jetzt spielt, können Sie im Vorschau-Teil nachlesen. Doch in unserer Fassung fehlten noch einige der geplanten Features, die aus dem viel versprechenden 3D-Rollenspiel ein großartiges Rollenspiel von *Ultima Ascension*-Ausmaßen machen könnten. Ob sich die Bochumer Produktion mit den US-Schwergewichten messen kann, prüfen wir für Sie nach.



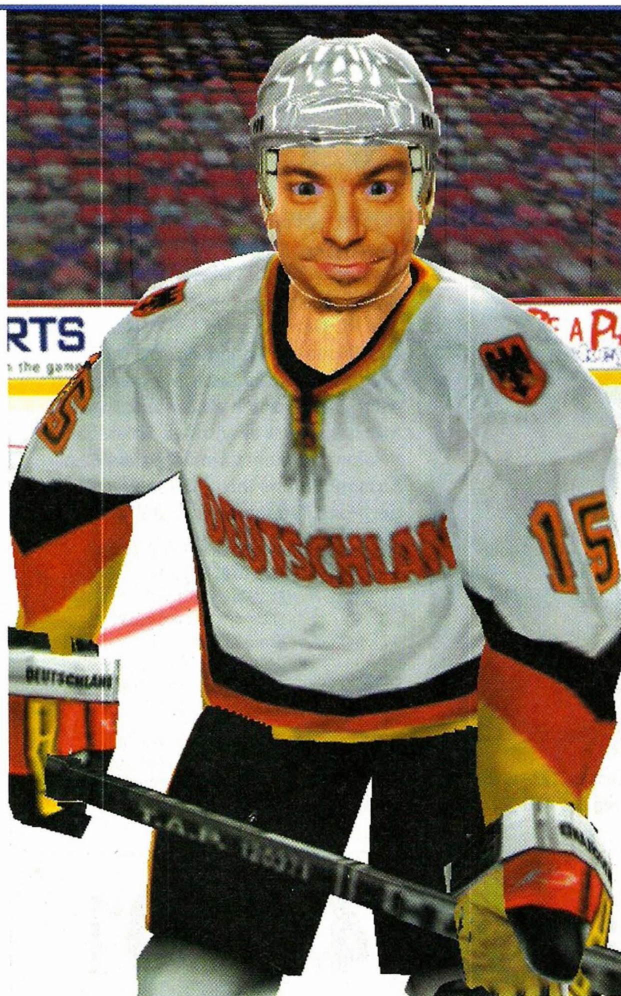
SEVERANCE Das düstere Actionspiel ist nichts für zaghafte Spielernaturen.



F1 RACING CHAMPIONSHIP Bye-bye Grand Prix 3? Ubi Soft attackiert die Referenz.



GOTHIC Anders als Ultima Ascension läuft das Rollenspiel auf jedem Standard-Rechner.



Michl für Deutschland

Hallo Zielgruppe!

Da der Winter in diesem Jahr größtenteils virtuell stattfindet, spricht nix dagegen, dass ich mich mit Pixeln anstatt Daum-mäßig mit Schnee berieseln lasse und der ein oder anderen Winter-Randsportart nachgehe.

Eishockey zum Beispiel: Der Therapiesport für alle Sadisten, Grobmotoriker und Choleriker. Ich rede von *NHL 2001*, Rock in the Rink, Schläger ins Gekröse. Tanzende Finger am Joystick, Bodies, die gecheckt werden, bevor sie zum Arzt kommen. Sogar der Shakespeare-Freund kommt auf seine Kosten, wenn ein fliegender Puck für einen tiefen Winternachtstraum sorgt. Aber Mike Rosati ein High-Sticking-Angebot zu machen, das er nicht ablehnen kann, ist nicht unbedingt das Richtige für zartbesaitete Gemüter oder Männer, die gerne Handtaschen tragen.

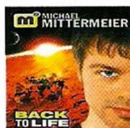
Für die empfehle ich stattdessen *RTL-Skispringen Herausforderung 2001*, das Einsteigerspiel fürs Computer-Coming-out. Hier hüpft man unter Pseudonymen wie Lasse Loossenen, Henning Sternstrudel oder Thorsten Homl. Das RTL im Namen ist übrigens etwas irreführend, denn es wird weder nackt noch in geschlossenen Containern gesprungen, keiner ist gepierct und Verona Westerwelle darf auch nicht mitspielen. Hier macht es Patsch statt Blubb.

Dafür wird skigeflogen, dass es jedem Freizeitkiffer warm ums Herz wird. Ich bin mir auch sicher, dass das Skifliegen ursprünglich von den Jamaikanern erfunden wurde - „Fly high, Eagleman!". Und weil zugedröhnt die Uhren anders laufen, kann man zur Entspannung bis zu 70 animierten Springerkollegen zusehen. Im echten Leben sind diese Jungs ja auch seltsame Zeitgenossen. Kindergesichter mit der Extraportion Milchbart und Körpern, als würden sie ihr Trainingslager in Äthiopien abhalten, stürzen sich freiwillig und frei fallend Hunderte Meter in die Tiefe. Gut, da warten ja auch schon die Groupies und hoffen auf die Freischanzentournee. Die Jungs werden wie Supermodels gehandelt. Gut, ein Hannawald ist ja quasi eine männliche Kate Moss auf Latten.

So gesehen haben unsere Jungs auch den richtigen Sponsor. Ein Bulimiefuttererzeuger, der seit Jahren eine lila Kuh durchs Fernsehen laufen lässt, die ich für voll wahnsinnig halte. Und nach meiner Theorie wird ja aus den zermanschten Rinderhirnen (oder umgekehrt) Red Bull gemacht und der verleiht schließlich Flüüügel.

Dann vielleicht doch lieber Eishockey, da kriegt man den Dreifachnutzen: Spannung, Spaß und was auf die Fresse. Und Herr Hannawald würde dort höchstens als Schläger verwendet werden. High Sticking. Hier schließt sich der Kreis: Mittermeier auf die Strafbank.

Bully und bis bald
Euer Michl



Comedy-Superstar Michael Mittermeier schreibt exklusiv für PC Games und berichtet über seine Erlebnisse in der Welt der PC-Spiele. Seit dem Riesenerfolg seines Programms *Zapped! Ein TV-Junkie knallt durch* ist er Dauergast in Sendungen wie *7 Tage - 7 Köpfe* oder *Quatsch Comedy Club*. Seine neueste CD *Back to Life* schoss bis auf Platz 2 der Charts, seine Tournee-Auftritte sind lange im Voraus ausverkauft. Aktuelle Informationen über Michael Mittermeier finden Sie unter www.mittermeier.de.